

69.000 LEI

Nr.1/anul I-2000

MAI MULT POWER - GRATUIT!

U Games

A ști ce se joacă!

CPU TUNING!

Pe CD-ROM - indicații practice cu cele mai importante utilitare

Cea mai bine vândută revistă de jocuri PC din Europa

Cu 2 CD-uri

 13 DEMOURI
 14 PATCHURI
 6 VIDEOURI


The Sims

JOCUL LUNII: PC-novela interactivă a inventatorului lui SimCity

Black & White

Probabil cel mai bun joc al tuturor timpurilor!

ARUNCAȚI O PRIVIRE ASUPRA CELUI MAI AMBIȚIOS PROIECT DIN ISTORIA JOCURILOR

Anstoss 3

TEST: Noua referință în managementul fotbalului

Pe CD-uri

 Thief 2, C&C 3,
 Team Alligator,
 Age of Wonders,
 Septerra Core

 Black & White,
 Motocross Madness 2,
 Anstoss 3, Rune

 C&C 3, Earth 2150, Falcon 4.0,
 Planescape Torment, Ultima 9 Ascension

Și totuși, să n-îm cinșuți. jocuri, PC-ul ar fi rămas la stadiul utopiei lui Bill Gate pe vremea când afirma că KB sunt suficienți pentru o aplicație pe un PC. De atunci lucrurile s-au schimbat puțin astfel, în avanpremiera mișcării lui 3 - care este anul 2000 - am ajuns la „64 MB RAM” și înființarea dumneavoastră „ai jocurilor”. Dar a-ți este istorie.


Tips & Tricks pe 32 pagini: Tomb Raider 4 (Partea a 2-a), Half-Life: Opposing Force, SWAT 3



JOCURILE JUCĂTORILOR

Băiet fiind...
...leveluri
cutreieram.



Rareș Crișan
Redactor-șef

Ne jucăm zi de zi. Ne jucăm cu noi înșine când ne trezim dimineața și am vrea să mai dormim. Ne jucăm cu ceasul de la mână, cu ghemotace de hârtie, jucăm cu prietenii fotbal, cărți sau table, un09 Sc şah. Ne jucăm de regulă 04 Ta timpul, chiar și la servici, 0 The spunem bancuri, ne jucăm 0 The cuvintele.

Toate acestea sunt jocuri tradiționale, jocuri ce i-au ajutat pe oameni să învețe ceea ce trebuie, de mici copii, pentru a putea comunica unii cu alții. Au făcut ca violența, înăscută și specifică oricărei viețuitoare din realitatea fizică, să fie sublimată în manifestări artistice, transpuse în ultimul timp într-o altfel de realitate, cea virtuală. Astfel, jucătorii de azi - specialiștii de mâine pot să se înțereze în societate, jocurile stând la baza educației viitoarelor generații, din cele mai vechi timpuri până când s-a inventat PC-ul.

Și totuși, să fim cinștiți: fără jocuri, PC-ul ar fi rămas la stadiul utopiei lui Bill Gates, de pe vremea când afirma că 640 KB sunt suficienți pentru orice aplicație pe un PC. De atunci lucrurile s-au schimbat puțin și astfel, în avanpremiera mileniului 3 - care este anul 2000 -, am ajuns la „64 MB RAM pentru liniștea dumneavoastră, împătimiti ai jocurilor”. Dar aceasta este istorie.

Ceea ce se uită de regulă este că, cei care mai caută încă pe tastatura unui calculator tasta „any key” - și mă refer aici în special la părinții care nu înțeleg de ce copiii lor își dau puținii bani de buzunar pentru a se juca pe calculator la un club și/sau a-și cumpăra o revistă despre jocuri PC și nu o trusă de traforaj -, nu realizează că inițierea în fascinanta lume a informaticii începe tocmai cu jocuri.

Cum adică cu jocuri? Jocurile sunt nesperioase! Pentru a fi un bun informatician trebuie să „tocești” mai întâi: algebra Booleană, Fortran 77, Pascal și alte lucruri ce țin de preistoria informaticii, care se găsesc din belșug în așa zisele manuale de informatică de pe la noi.

Să fim serioși: algebra Booleană aparține anului „1800 și ceva, toamna”, Fortranul și Pascalul nu-ți sunt indispensabile, putând foarte bine să conviețuiești și fără ele cu un calculator arhaic din generația lui 286 și, oricum, cele două limbaje de programare nu se mai folosesc de vreo 10 ani în „lumea bună” a informaticii. Nu neg faptul că fără acestea nu s-ar fi ajuns astăzi la jungla componentelor, driverelor, configurațiilor sistemelor de operare etc., ce ne stresează mai mult decât multe alte lucruri ce le provocau migrene înaintașilor noștri. Pe de altă parte, a face atâta teorie inutilă, e ca și cum ai spune că pentru a putea citi și scrie trebuie mai întâi să știi să mănâiești o daltă, deoarece istoria scrisului începe cu niște hieroglife cioplite în piatră.

Totuși nu suntem arheologi. Suntem, și mai ales sunteți, voi ce vă jucați salvând nivele în diferite jocuri, cei care vor pune bazele societății informatice de mâine, în care o linie inspirată de cod sursă într-un program va valora mult mai mult decât o tonă de oțel laminat astăzi.

De aceea, pentru a nu vă descuraja faptul că nu ați reușit să terminați un joc, că nu știți ce joc să alegeți sau

cărui gen îi aparține un nou joc, pentru a ști dacă calculatorul dumneavoastră poate ru la jocul pe care îl doriți, ne-am gândit să edităm această revistă.

Dar ce este PC GAMES? O revistă de jocuri, bineînțeles, dar nu orice fel de revistă. E cea mai bine vândută - și deci și citită - revistă din Europa, cu o experiență de 10 ani în domeniu. Este un punct de referință, o revistă completă, pentru toate vârstele, care prezintă într-un limbaj decent tot ceea ce vă interesează în domeniul jocurilor: comentarea noilor apariții, teste hardware și software, cheat-uri pentru cei prea grăbiți să se laude că au terminat un joc, indicații de rezolvare a multor nivele îndărătnice, pentru a ști ce se joacă dar și pe ce se joacă, și multe alte lucruri.

De asemenea, pe cele două CD-uri ce vor însoți lună de lună revista, veți găsi demo-uri, patch-uri, prezentări video, interviuri cu realizatorii jocurilor și uneori și câte un full version. Și să nu uităm surprizele.

Și pentru că suntem o revistă de jocuri, în final vă vom rezerva o mică surpriză. Un joc nou și incitant ce vă va pune în valoare memoria meniurilor din diferite aplicații, adică cum ne vom descurca cu câteva programele de pe CD-uri, ce au meniurile în limba lui Goethe, cea a cumpărătorilor de PC-uri și PC GAMES cu DM.

P.S. Să nu uităm cuvintele unui poet, care astăzi se găsește pe o bancnotă echivalentă cu un bilet de autobus, cuvinte care adaptate zilelor noastre ar suna astfel:

„Veșnicia s-a născut la sat; post-modernitatea s-a născut la stat; la statul în fața calculatorului. (Ori-cum veșnicia va fi salvată pentru a putea trece la nivelul următor!).”

PC Games

CD-ROM 1

Command & Conquer: Tiberian Sun
RTS, Electronic Arts

Dark Project 2
Action-Adventure, Eidos Interactive

CD-ROM 2

Team Alligator
Flightsimulation, GT Interactive

The Longest Journey
Adventure, Egmont Interactive

Septerra Core (dt. Version)
RPG, TopWare Interactive

NASCAR Racing 3
Curse, Havas Interactive

Star Trek: Der Aufstand
Action-Adventure, Activision

Tread Marks
Action, Longbow Digital Arts

Age of Wonders
Turn-based Strategy, Take 2 Interactive

Meridian - Tal der Trauer
Online-RPG, 3DO

Liberation Update
Online-RPG, 3DO

Meridian - Dark Auspices
Online-RPG, 3DO

Imperium Galactica 2
RTG, GT Interactive

Videoreportaje

Actualitati
Noutati din lumea jocurilor.

Motocross Madness2
Curse, Microsoft

Rune
RPG, Epic Megagames

Anstoss 3
Simulator economie, Ascaron

Dark Project 2
Action-Adventure, Eidos Interactive

Black & White
Simulator de formare, Electronic Arts

Bugfixes

Age of Empires v1.0c (d)

Anno 1602 - Neue Inseln, neue Abenteuer Patch #5 (d)

Codename Eagle v1.12 (e)

Command & Conquer: Tiberian Sun v1.17A (d)

Command & Conquer: Tiberian Sun v1.17 (d)

Earth 2150 v1.4 (d)

Earth 2150 Spawned Version v1.4 (d)

Falcon 4.0 v1.08i (e)

Planescape Torment v1.1 Beta (e)

Rally Championship v5.27 (d)

BLACK & WHITE



Descrieri CD la pagina 135

Revenant v1.11 (e)
Sid Meier's Alien Crossfire v2.0 (e)
Ultima 9 Ascension v1.07 (e)
Unreal Tournament v405b (e)

Hardware

3D Mark 2000
3dfx Voodoo3
2000 3000 DirectX7 1.03.04
Athlon AGP Driver
DirectX 7 eng.
DVD Genie v3.24
Matrox G400
Nvidia v3.62 for Athlon
Nvidia v3.68
Saitek P-120 Driver
VIA 4-in-1 v4.18a
CSC Test de stabilitate
Motherboard Monitor v4.08
MSI Bus Racing
PowerStrip Version 2.6
SoftFSB
Wcpuid
Wrapper

PC GAMES România

Redacția :
Corneliu Dan
Andrei Ritok-Schotsch
Ciprian Coroianu
Rareș Crișan
Dana Dejeu

Robert Mark Ferenczi

CD Rom:
Mircea Drăgan

Producție :
Dorin Onica

Publicitate:
SC Amalia Internațional
Tel./Fax: 059-411154

Prepress:
Grafprint Bacău
Tel./fax: 034-181673

Tipar:
R-WEP SCS București,

Vânzări:
Paul Mork

Distribuție
SC Alcris srl.
Tel. 01/6104494
092-311271

SC Renee Exim srl.
Oradea, str. Olteniei nr.9
Tel. 059/472030
Fax. 059/472039

Contabilitate
Roxana Popovici

Director Financiar:
Cristina Paap

Adresa redacției:
PAM Grup srl.

Oradea, str. S. Bănuțiu 30, Ap. 3
Tel. 059.479661

CP. 54 OP. 7 Oradea 3700
e-mail : pcgames@rdsor.ro

ISSN: 1454-9964

Editor: PAM Grup srl.
Aleșd, P-ța Unirii, Bl. Z 32, Ap.6

PC GAMES Germania

Adresa redacției
COMPUTEC MEDIA PC Games
Roonstrasse 21, 90429 Nurnberg
Germania

e-mail: redaktion@pcgames.de
Tel. service : 0049 911 2872-150

Conducere

Christian Geltenpoth (președinte),
Roland Arzberger, Oliver Menne

Redacția Germania :

Sascha Gliss, Peter Kusenberg, Rainer
Rosshirt, Andreas Sauerland, Florian Stangl,
Harald Wagner, Daniel Kreiss, Marcus
Esposito (asistentă)

Editura

COMPUTEC MEDIA

Roonstrasse 21, 90429 Nurnberg
PC Games România este o publicație
editată de PAM Grup srl. sub licență
Computec Media AG 2000. Materialul
editorial din PC Games aparține Computec
Media AG și PAM Grup srl. Toate drepturile
asupra revistei PC Games ediția română
aparțin PAM Grup srl. Nici un material din
revistă nu poate fi preluat sau reprodus
parțial sau integral decât cu acordul scris
al PAM Grup srl.

© 2000 by Computec Media AG. Toate drepturile
asupra titlului și logoului aparțin exclusiv Compu-
tec Media AG, Nürnberg/Germania. Toate drepturi-
le sunt rezervate.

Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii.
Materialele nepublicate nu se înapoiază. Redacția
nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al a-
nunțurilor publicate în paginile revistei.
Modelul de copertă cu două CD-uri încorporate
este produs protejat al Computec Media în toată
lumea.

Acest număr al revistei a fost tipărit
în 24.000 exemplare în scopul testării pieței.



Service

- 191 CD-ROM Indicații
- 4 CD-ROM Cuprins
- 194 Ultima Pagină
- 3 Editorial
- 4 Impressum
- 68 Cum punctăm

Actualități

- 8 Adventure-News
- 6 Action-News
- 10 Business-News
- 22 Hardware-News
- 20 Online-News
- 13 Simulations-News
- 26 Jocuri-Charts
- 15 Sport-News
- 17 Strategie-News
- 27 Planificări

Magazin

- ▶ 28 **Black & White**
Molyneux se lasă rugat: vă împărtășim ultimele noutăți despre *Black & White*.
- ▶ 36 **Bleem!**
Totul despre programul care aduce toate jocurile PlayStation pe PC.
- 40 **Viitorul lui LucasArts**
Fostului gigant îi fug programatorii: ce va face în continuare?
- 42 **Diablo 2**
Noutăți concise pe opt pagini: tot ceea ce trebuie să știți despre *Diablo 2*.
- 110 **Feedback: Action-Adventure**
Lara, Indy, Shadowman & Co.: Opiniile cititorilor asupra celor mai actuale action-adventures
- 118 **Jurnal Lionhead Partea a 27-a**
Steve Jackson despre broaștele țestoase și bugurile de programare din *Black&White*.
- 114 **Profil: Richard Garriott**
De ce vrea neapărat creatorul seriei *Ultima* să călătorească în spațiu.

Avanpremieră

- 54 Alone in the Dark 4.....Adventure
- 65 Evolva.....Action
- 56 Ground Control.....Strategie
- 62 Hitman.....Action
- 57 MDK 2.....Action
- 60 Motocross Madness.....Sport/Curse
- 66 Need for Speed 5.....Sport/Curse
- 55 Pool of Radiance 2.....RPG
- 64 Star Trek: Armada.....Strategie
- 50 Commandos 2.....RPG

Test

- ▶ 78 Anstoss 3 Simulație manager fotbal
- 102 Atlantis 2 Adventure
- 104 Final Fantasy 8 RPG
- 107 Hazard RPG
- 93 Imperium Galactica 2 Strategie
- 95 Invictus Strategie
- 108 Lego Rock Raiders Strategie
- 107 Nerf Arena Blast Action
- ▶ 96 Nox RPG
- 102 Peep! Joc de perspicacitate
- 95 Roland Garros French Open Sport
- 95 Skijumping 2000 Sport
- 107 Slave Zero Action
- 109 South Park Rally Curse
- 94 Tarzan Action
- ▶ 70 The Sims Simulație
- 102 Y2K Adventure
- 83 Theocracy.....RTS
- 84 Grand Prix World..... Simulație
- 86 Croc 2.....Jump & Run
- 87 Superbike 2000..... Simulație
- 88 The Longest Journey.....Adventure
- 89 Metal Fatigue.....RTS
- 91 Army Men in Space.....Strategie
- 92 Dracula Resurrection.....Adventure

Hardware

- 119 Asus AGP-V6800 Deluxe Test
- 121 Intel Coppermine Test
- 124 CPU-Tuning Background
- 120 Game-controller ... Perspective de piață
- 122 Pentium III.....Test
- 123 Windows 2000.....Test

Tips & Tricks

- 135 Half-Life: Opposing Force Soluții
- 188 Messiah Tuning-Tips
- 153 SWAT 3 General Tips
- 187 SWAT 3 Tuning-Tips
- 188 Thandor Tuning-Tips
- 143 Tomb Raider 4 Soluții complete
- 188 Ultima 9: Ascension ... Tuning-Tips
- 157 Nox..... Soluții complete
- 190 Nox..... Tuning-Tips
- 171 Planescape Torment.....General Tips
- 189 Planescape Torment.....Tuning-Tips
- 165 The Sims.....General Tips

INDEX

Action

- 7 Amen
- 7 C&C: Renegade
- 6 Dino Crisis
- 177 Driver
- 65 Evolva
- 7 Gunman
- 135 Half-Life: Opposing Force
- 62 Hitman
- 57 MDK 2
- 188 Messiah
- 7 Mission Impossible
- 107 Nerf Arena Blast
- 107 Slave Zero
- 177 Slave Zero
- 6 Splinter
- 153 SWAT 3
- 187 SWAT 3
- 94 Tarzan
- 179 Tarzan
- 180 Unreal Tournament
- 86 Croc 2
- 181 Half Life: Opposing Force
- 181 NHL 2000
- 181 Planescape Trment
- 182 Unreal Tournament
- 183 GTa 2
- 184 Test Drive Offroad
- 184 Driver
- 184 Extreme Biker
- 184 Rollercoaster Tycoon
- 184 FIFA 2000 Demo
- 185 Urban Chaos
- 185 Trick Style
- 185 Airline Tycoon
- 185 Wheel Of Time
- 185 Darkstone
- 186 Carnivores 2
- 186 Star Trek Resurrection

Aventura

- 54 Alone in the Dark 4
- 102 Atlantis 2
- 8 Call of Cthulhu
- 177 Crusaders of Might & Magic
- 179 Drakan
- 104 Final Fantasy 8
- 107 Hazard
- 178 Indiana Jones
- 176 Interstate 82
- 8 LMK 2
- 96 Nox
- 8 Picasso
- 9 Planet of the Apes
- 55 Pool of Radiance
- 180 Prince of Persia 3D
- 176 Revenant
- 8 Summoner
- 9 Technomage
- 143 Tomb Raider 4
- 177 Tomb Raider 4
- 176 Ultima 9: Ascension
- 188 Ultima 9: Ascension
- 175 Urban Chaos
- 102 Y2K

Strategie

- 11 Alpha Centauri
- 11 Art of Magic
- 179 Battlezone 2
- 28 Black & White
- 179 Catan - First Isle
- 11 Indiciul
- 10 Die Gilde
- 11 Force Commander
- 56 Ground Control
- 93 Imperium Galactica 2
- 95 Invictus
- 108 Lego Rock Raiders
- 12 Orb
- 10 Peacemakers
- 178 Pharaoh
- 64 Star Trek Armada
- 188 Thandor
- 12 Tzar
- 50 Commandos 2

Sport

- 178 Actua Soccer 2
- 179 Demolition Racer
- 15 Dirt Track Racing
- 178 Edgar Torronteras Extreme Biker
- 15 Euro 2000
- 180 Flanker 2.0
- 60 Motocross Madness
- 66 Need For Speed 5
- 179 NHL 2000
- 95 Roland Garros French Open
- 95 Skijumping 2000
- 109 South Park Rally
- 15 Superbike 2000
- 180 Supreme Snowboarding
- 15 World Sports Cars

Simulation

- 78 Anstoss 3
- 176 Creatures 3
- 13 Rage Rally
- 175 Sim Theme Park
- 70 The Sims
- 13 Storm
- 13 World War 2 Online

PE ȘLEAU



Jucatul Interzis

Thomas Borovskis

Redactor șef

Datorită eliminării complete a produselor de larg consum de la CeBIT, jucătorii vor trebui să aștepte CeBIT Home-ul din august.

Plănuțiți în anul curent să vizitați CeBIT la Hanovra? Și ce-ați zice dacă ați ști, ca maniac de jocuri, că nici nu sunteți agreați acolo? Toate așa-numitele produse de larg consum, adică MP3Playere, jocuri PC, joystick-uri și accesorii pentru jocuri, vor fi, potrivit voinei Deutsche Messe AG, gonite complet de la cea mai mare expoziție pe plan mondial. "Pentru aceasta au înființat o expoziție aparte, CeBIT Home", motivează hotărârea purtătorul de cuvânt al Deutsche Messe AG, Gabrielle Dörries. Sună logic. Totuși permiteți-mi să pun întrebarea: ce altceva se prezintă atunci la CeBIT?

Jucătorii amatori sunt forța motivantă a dezvoltării hardware.

Presupun că un PC de 1000 MHz nici nu ar exista încă fără noi, consumatorii de jocuri. Cine cumpără cele mai noi hardware de la firme ca Dell, Intel, 3dfx, Creative, etc.? Tata, ca să-i gonească mai bine programul de contabilitate? Utilizatorii de MS-Word? Sau poate gurul AOL Boris Becker? Nu! Mai degrabă suntem noi consumatorii, forța care mână din spate dezvoltarea uluitoare de hard. Jocurile noastre sunt acelea care necesită din ce în ce mai multă capacitate de procesor, sound și grafică. Dacă într-adevăr vor lipsi hardurile și softurile pentru jocuri, mă tem că mă voi cam plictisi, de la 24 Februarie până la 1 Martie, înconjurat de atâtea imprimante, scanere și programe utilitare seci.



■ **PRIVEȘTE-MĂ ÎN OCHI**
Dino Crisis nu este doar acțiune dură, ci și tensiune palpitantă.

Tensiunea ridicată cu Dino Crisis

Dinozaurii furioși fac ravagii - ca odată în Jurassic Park.



ACȚIUNE PREISTORICĂ Cei mai mari dușmani ai eroinei roșcate sunt dinozaurii de tip Dinosaurus Rex.

Producătorul Capcom va publica o versiune PC a variantei actuale pe PlayStation. Ca în hitul Resident Evil, controlați o figură într-un mediu ostil și vă apărați energic de creaturile ostile. Regina, eroina din Dino Crisis, explozează secretul unei insule exotice, pe care bânuie un dinozaur. Scopul jucătorului este să lupte în scenele de acțiune împotriva reptilelor uriașe și de a desluși diferite mistere.

■ GEN Action-Adventure
■ PRODUCĂTOR Capcom
■ DISTRIBUȚIE Interplay
■ TERMEN DE LANSARE Trm.2 2000

Mic, dar tare

În Splinter călătoriți în microcosmos.

Un vehicul de explorare extrem de eficace se micșorează cu echipaj cu tot la dimensiunea unui bănuț și pornește în căutarea unei unități militare dispărute. Neobișnuitul 3D Action-shooter se joacă asemănător cu Descent 3, rezervă însă o serie de surprize datorită originalității acțiunii. Modul multiplayer ne asigură distracția în rețea.

■ GEN 3D-Action ■ PRODUCĂTOR Stromlo
■ DISTRIBUȚIE EA ■ TERMEN Aprilie 2000



PAC-PAC - ca și în Forsaken controlați un vehicul plin cu armament.

Mission: Impossible și Amen - înghețate.

Două proiecte de mari speranțe stagnează.

Cavedog a oprit temporar producerea jocului de acțiune în 3D - Amen, pentru a se ocupa de alte proiecte. Fanii lui Unreal & Co. vor regreta cu siguranță acest lucru, deoarece Amen nu a adus în perspectivă doar un principiu de joc captivant, ci a oferit și o grafică impresionantă. Dar încă nu s-au pierdut toate speranțele că Cavedog va reveni asupra acestei decizii. Este sigur însă, că nu va exista o prelucrare PC a jocului de N64 Mission: Impossible. Infogrames declară că producerea versiunii PC a jocului action-adventure ar dura prea mult. Supărător este că în vara aceasta apare în SUA continuarea filmului, cea ce ar fi îngreunat, potrivit Info- games, marketingul.



■ **FĂRĂ LEAFĂ**
Alter-ego-ul digital al actorului american Tom Cruise nu i se îngăduie să facă acrobatii pe PC.

C&C Renegade

Westwood lucrează conștiincios la action-adventure.

Până de curând, producătorii se preocupau în primul rând de tehnică - acum se ocupă deja de proiecte de misiuni. Altfel decât în jocurile caracteristice universului Command & Conquer, acum controlați un singur soldat al fracțiunii GDI luptând între praful deșerturilor și câmpuri de tiberin. Eroul este controlat din perspectiva urmăritorului, adică veți participa foarte aproape de acțiunea jocului, ca și în Tomb Raider. Problema principală la realizarea lui C & C Renegade este generarea unei inteligențe artificiale (AI), cu adevărat capabilă. Cu toate acestea, ni se pare realistă preconizarea apariției la sfârșitul verii 2000.

- GEN 3D-Action
- PRODUCĂTOR Westwood
- DISTRIBUȚIE Electronic Arts
- TERMEN DE LANSARE 3. Quartal 2000



NU-I AȘA CĂ E REUȘIT? Recentele screenshoturi promit o grafică de joc impresionantă cu uimitor de multe detalii.



SCIENCE-FICTION Mediul este mult mai colorat decât în Half-Life

Gunman HL Add-On

Concurență la Opposing-Force

E adevărat, admitem, că eroul jocului nu este un Gordon Freeman, dar misiunea lui nu este cu nimic mai puțin palpitantă decât odiseea eroului principal din Half-Life: o bandă de conspiratori intergalactici abuzează de creaturi din propria cultură, atacă și jefuiesc diferite planete. Ca și în jocul original al Valves, jucătorul are sarcina de a elimina conspiratorii. Cele peste 45 de nivele răpesc fanii de action în dimensiuni stranii, care au un aspect mai exotic decât cele din Half-Life. Arsenalul lui Gunman, joc exclusiv de single player, nu este prea vast. "Wummen-i" pot fi însă dotați cu un design inspirat. Deocamdată, producătorul german Rewolf nu a găsit un distribuitor pentru acest titlu.

- GEN 3D-Action
- PRODUCĂTOR Rewolf Software
- DISTRIBUȚIE necunoscut
- TERMEN de lansare Martie 2000

Cald & Rece

Barometrul nostru vă arată noutățile, tendurile și zvonurile care încălzesc momentan atmosfera în domeniul jocurilor.

■ Femei frumoase, jocuri frumoase?

Actrița Carrie Ann Moss din Matrix va fi fotomodelul pentru shooterul Matrix ce se anunță. Mai trebuie să se decidă cine va realiza mult promițătoarea licență.

■ Frate cu diavolul

Cu originalul action-adventure Devil Inside, producătorul prezintă, surprinzător, un potențial concurent pentru titlul horror Nocturne de la Take 2S. Suntem curioși.

■ La foc continuu

În ciuda unei idei originale *Sărituri de schi 2000* nu se prezintă conform așteptărilor. Să fi fost oare presiunea respectării termenelor de vină?

■ Exod în masă

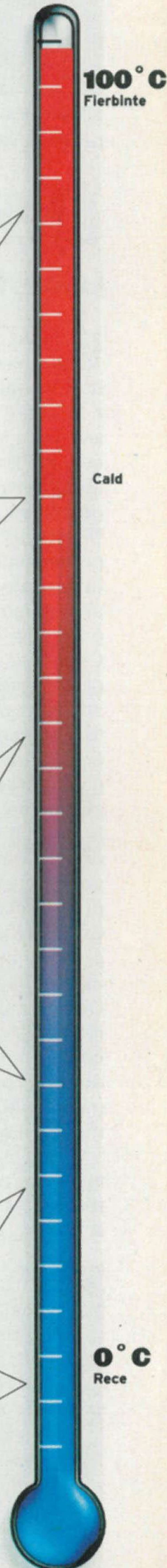
Designerii continuă să părăsească Lucas Arts. Își mai poate oare recăpăta strălucirea perioadei de glorie?

■ Așteptarea nu mai are sfârșit

Blizzard amână lansarea lui Diablo 2 până în iunie 2000.

■ Necazul mileniului

Un adventure se poate strica ușor cu o enigmă prea complicată. Dacă aceasta apare deja la începutul jocului, cum este cazul în Y2K, atunci mai bine nu aruncați banii pe el.





MIGRAREA OASELOR Perspectiva și tipurile de adversari ne aduc aminte de Diablo

LMK 2

Urmas fără predecesor

Luni de zile s-a făcut mare vâlvă în jurul proiectului studioului Larian, epopeea LMK. Se aștepta cu nerăbdare ceva extraordinar, apoi s-a decis irevocabil oprirea producerii jocului. Toate acestea s-au întâmplat anul trecut. Astăzi, întreaga echipă se dedică unui grandios "Proiect C", urmaș neoficial al unui predecesor care nu există. De data aceasta, se pare că jocul va ajunge într-adevăr pe rafturile magazinelor.

Ce se știe până acum: privind dintr-o perspectivă izometrică, în stil *Diablo*, veți pribegi prin temnițe, sate și cetăți în compania unui ucenic - vrăjitor foarte certăreț. Bogatele arsenale vă vor stimula instinctul de colecționar, iar formulele magice variate vă vor stimula dorința de a le învăța. Producătorii vor să-și asigure vânzări mari printr-un control ușor al jocului, o expunere simplă a caracterelor personajelor și multă, multă atmosferă.

Desfășurarea acțiunii, posibilitatea interacțiunii cu mediul și monștri cu comportament imprevizibil îi vor atrage și pe jucătorii mai experimentați la mouse. Imaginea 3D și modul multiplayer sunt standard.

■ GEN RPG ■ PRODUCĂTOR Larian Studios
■ DISTRIBUȚIE Necunoscut
■ TERMEN Toamna 2000



SIMPLU CA BUNĂ ZIUA Controlul confortabil se învață după câteva clipe de joc.

Un proiect colorat: Hoțul de Tablouri

Picassio dorește să transpună în era High-Tech ideea din Dark Project de la Eidos.

In acest joc nu veți fi dotați cu pensule, dar veți avea opere de artă - dacă reușiți să le furați din diferite muzee! Figura principală este hoțul nostru Picassio care, dotat cu laseri și bombe de efect, este cunoscut pentru faptul că nu capitulează în fața nici unui paznic sau instalații de alarmă. În cursul misiunilor, trebuie să fiți pregătiți în orice moment pentru luptă. Suspansul este dat de existența hoților concurenți care sunt foarte rapizi. Având în dotare o tehnică de ultimă oră, Hoțul de Tablouri promite să devină un hit pe urmele lui Masterthief.

■ GEN Action-Adventure
■ PRODUCĂTOR Promethean Design
■ DISTRIBUȚIE Necunoscut
■ TERMEN 2001



■ TIPTIL, TIPTIL.
Picassio își face iscusit treaba, ca și Masterthief, dar este dotat cu instrumente ultra-moderne.

Cu frică-n sân

Call of Cthulhu rupe tradiția



POVEȘTI DE NOAPTE BUNĂ Call of Cthulhu vă transpune în diferite roluri ale aceleiași acțiuni.

Inspirat din poveștile lui H. P. Lovecraft, jocul construiește o lume perfectă a horrorului. Icoanele și meniurile au aici o acțiune sporadică. Întreg ecranul este umplut cu o grafică bogată, în stilul anilor '20. Puteți trăi o poveste înfricoșătoare din perspectiva mai multor personaje, având și posibilitatea să modificați desfășurarea acțiunii. Nu există decât un scenariu de bază, restul se realizează datorită dvs. și caracterelor cu inteligență artificială.

■ GEN Adventure ■ PRODUCĂTOR Headfirst Productions
■ DISTRIBUȚIE Necunoscut ■ TERMEN Trim. 1/2001

Summoner

RPG al generației viitoare?

In acest joc regăsiți toate caracteristicile genului: o mulțime de arme și vrăjitorii, precum și caractere cu potențial de îmbunătățire.

Prin ce excelează *Summoner*? Potrivit planului producătorilor, prin tehnică. Astfel, grafica va depăși tot ce s-a văzut până acum și va transforma vrăji și lupte magice într-o unică explozie de efecte. Modul multiplayer integrat nu va fi legat la acțiunea de bază a jocului.

■ GEN RPG ■ PRODUCĂTOR Volition
■ DISTRIBUȚIE THQ ■ TERMEN Toamna 2000



SCHIMB DE LOVITURI În modul multiplayer vă puteți alia sau lupta după plac.

Mișună spiridușii

Technomage de la Sunflowers se lansează în curând



SPIRIDUȘII Echipamentele pot fi procurate, ca în orice adventure complex, de la fierar sau de la victime.

Probabil ați mai auzit de *Technomage*. Noutățile ultimelor zile sunt stabilirea numelor personajelor principale: eroul se va numi Malvin, iar iubita lui, Talis. Cuplul călătorește prin 50 de nivele diferite ca realizare, se luptă și face vrăji în numeroase misiuni secundare pentru ca, în cele din urmă, să-și salveze patria. Chiar dacă, din punct de vedere vizual, ne amintește de mișunatul din *Settlers*, jocul vrea să se prezinte matur - cu efecte tehnice scilipitoare și un sistem de luptă bine pus la punct.

■ GEN Action-Adventure/RPG ■ PRODUCĂTOR Sunflowers
■ DISTRIBUȚIE Infogrames ■ TERMEN DE APARIȚIE Iunie 2000

În lumea maimuțelor

Planet of the Apes va avea un aspect de puzzle

Va fi un action-adventure, un remake al lui Fox Interactive. Cele peste 2000 de rânduri de text ar trebui să garanteze ca nici o nuanță a filmului să nu se piardă. Aproximativ 1000 de etape animate îl vor însoți pe eroul nostru Ulysse prin peste 15 nivele a la *Half-Life* - înnotând, cățărându-se, sărind și furișându-se. Pentru



LASĂ-TE PURICAT În evadarea de pe Planeta Maimuțelor vă ajută talentul de a vă furișa.

a-i da un aspect de Hollywood, a fost aplicat așa-numitul sistem "Movie-Camera" despre care se spune că alege întotdeauna perspectiva cu efectul cel mai bun. Scopul jocului: a scăpa nevătămat din lumea primatelor superioare nouă.

■ GEN Action-Adventure ■ PRODUCĂTOR Fox Interactive
■ DISTRIBUȚIE Electronic Arts ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. 1/2001

CELE MAI NOI JOCURI PC

Pe zmeu călare Puterea magiei

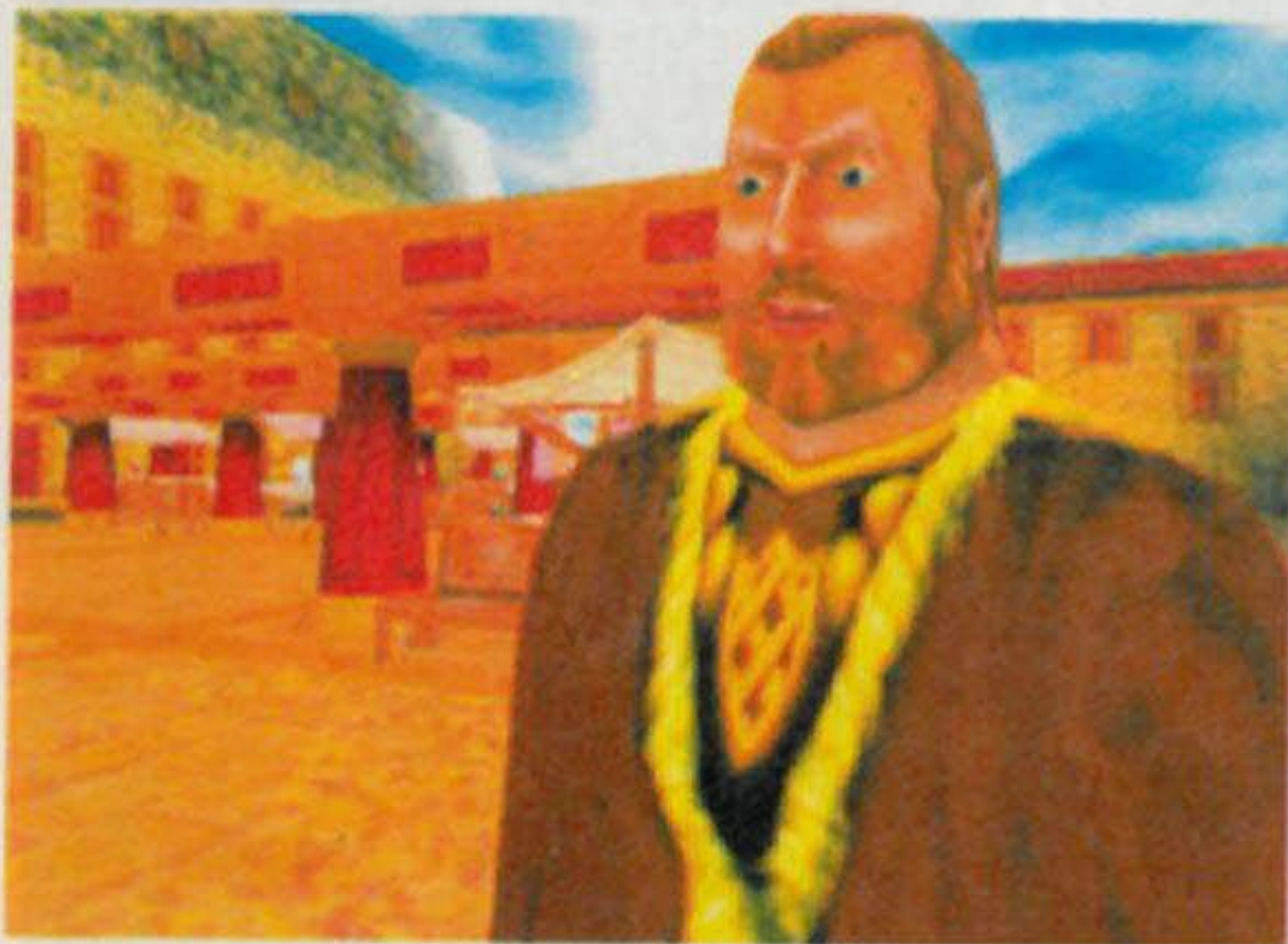
Un 3D-action după A. McCaffrey Hitul fantasy Might & Magic intră în cea de-a opta rundă

Dragonflight se bazează pe reușita serie de romane Călărețul de zmei din Perna. Locul de desfășurare al acțiunii este o planetă neînsemnată pe care oamenii trăiesc într-un fel de feudalism. Perna este apărată de zmei și de călăreții acestora, care reprezintă unica apărare împotriva "fadelor". Acești spori otrăvitori cad regulat din cer. Intrați în rolul unui tânăr călăreț de zmei, pe care îl formați în timpul acțiunii jocului să devină un caracter puternic cu influență în societate.

■ GEN Action-Adventure

■ PRODUCĂTOR Grolier ■ DISTRIBUȚIE Ubi Soft

■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. 3/2000



RELATIONSHIP Ocupați-vă de problemele sociale pentru a vă descurca pe Perna.

Atrecut mai puțin de un an de la apariția lui *Might & Magic 7* în America, și totuși se pare că încă în luna aceasta va apărea continuarea. Jocul cu subtitlul *Day of the Destroyer* răpește aventurierul virtual pe un continent nou numit Jadame. Acest loc ostil este populat în cea mai mare parte de contemporani neprietenoși ca trollși și orkși. Ca gardian al unei caravane ajungeți pe insula oamenilor șopârlă. Aici începe aventura, căci primiți "simpla" misiune de a feri lumea de împlinirea unei vechi profeții apocaliptice. Creaturile supranaturale încearcă să scoată lumea din cursul său firesc, însă nu și-au făcut socoteala cu dvs. și cu credincioasa voastră însoțitoare. Propriului caracter i se alătură și de această dată mai multe figuri. Pentru prima dată, pe lângă oameni, vă oferă serviciile și monștri și demoni. Din punct de vedere tehnic nu s-au schimbat prea multe: jocul folosește aceleași engine-uri grafice și de joc ca ambii săi precursori.

■ GEN RPG

■ PRODUCĂTOR New World Computing

■ DISTRIBUȚIE Infogrames

■ TERMEN DE APARIȚIE Primăvara 2000



LOOK DE PLASTILINĂ Nici a opta parte a lui *Might & Magic* nu poate concura cu titluri ca *Ultima 9*.



VIZITA DOAMNELOR Se pare că aceste grații, ușor mutante, sunt prost dispuse.

Sosește Baldur

Tehnică nouă, monștri răutăcioși.

Cu un story amplu și cu o lume și mai realistă, *Baldur's Gate 2* trebuie să depășească succesul precursorului. Bhaal - zeul ucigașilor - bântuie prin Forgotten Realms și răspândește haos și discordie. Jucați rolul tânărului aventurier a cărui menire este de a doborî nemuritorii.

■ GEN RPG

■ PRODUCĂTOR Black Isle

■ DISTRIBUȚIE Interplay

■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. 3/2000



A KIND OF MAGIC Pe lângă noi monștri vor exista și formule magice noi.

Jedi Knight: Episode I

Noul ego-shooter de la LucasArts începe să se contureze.

În continuare e mai greu să procuri informații despre Obi-Wan, decât o invitație pe Skywalker-Ranch. De abia cu puțin timp în urmă au apărut trei screenshot-uri noi, care arată câteva din peisajele jocului. Obi-Wan se petrece în lumea lui Episode I. Intrați în rolul viitorului maestru Jedi și porniți lupta împotriva lui Darth Maul. Ca în predecesorul lui, luptele cu sabia laser și folosirea Forței vor deține rolul central.

■ GEN Action-Adventure ■ PRODUCĂTOR LucasArts

■ DISTRIBUȚIE THQ ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. 2/2000



ROBOCOP Palatul regal Naboo este unul din numeroasele locuri pe care le veți vizita în cursul jocului.

■ UCENIC AL FORȚEI

Ewan McGregor în rolul lui Obi-Wan Kenobi. Scoțianul va mânui sabia laser și în Episode 2, anunțat pentru 2002.



Interviu

INGO HORN

este PR manager la Virgin Interactive (Messiah).



De ce se amână apariția lui *Messiah* pe 24 martie? Pentru că publicarea jocului are loc cocomitent în toată lumea și pentru că facem mici modificări în funcție de feedback-ul presei.

De ce va da *Galileo* la fel lovitură ca *Tomb Raider* pe vremea respectivă?

Pentru că creatorul Larei, Toby Guard, își va implementa în *Galileo* ideile în mod consecvent, devenind astfel un joc de la jucător PEN-TRU jucători.

Apariția căror hit-uri din propria producție le aștepți cel mai mult? *Baldur's Gate 2*, *Icewind Dale* și *Stonekeep 2*.

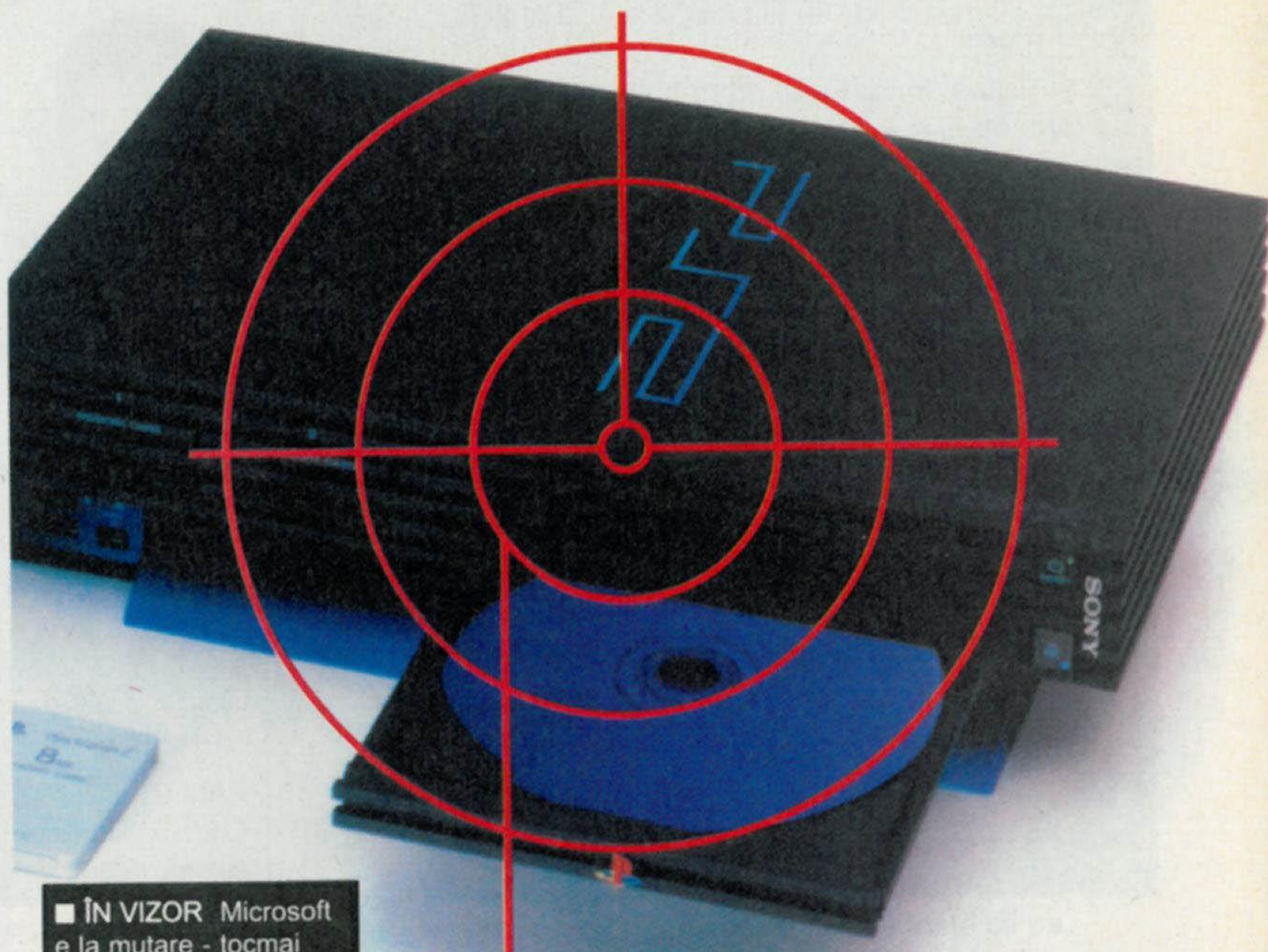
Camel

Un cronometru pentru Desktop

Noul cronometru de la Camel Trophy Adventure Watches nu este zgârcit în dotări: un afișaj analog clasic pentru oră și dată, o carcasă robustă de oțel și o etanșare până la o adâncime de 100m. Cine-și dorește, în locul unei podoabe de 300,-DM, mai degrabă o variantă PC poate pune ceasul pe Desktop. Fiind procurabil de pe adresa www.cameltrophy.de și varianta Windows este superioară celei reale având și funcția de agendă cu semnarea termenelor.



UN CEAS RECICLAT Carcasa lui Camel 3088 LC este produsă din oțel reciclat.



■ **ÎN VIZOR** Microsoft e la mutare - tocmai când Dreamcast-ul de la Sega cucerește teren, Playstation 2 se anunță și apare și un nou Nintendo.

Bursa

CDV devine în al doilea trimestru S.A.

Analiza ieșirii la bursă a lui CVD a dat rezultate pozitive: Deja în trimestrul doi al acestui an software-publisher-ul plănuiește ieșirea pe piața bursieră. Beneficiile emisiilor vor servi finanțării unui "Catalog vast cu conținut interactiv" cât și pentru comercializarea internațională a acestuia.

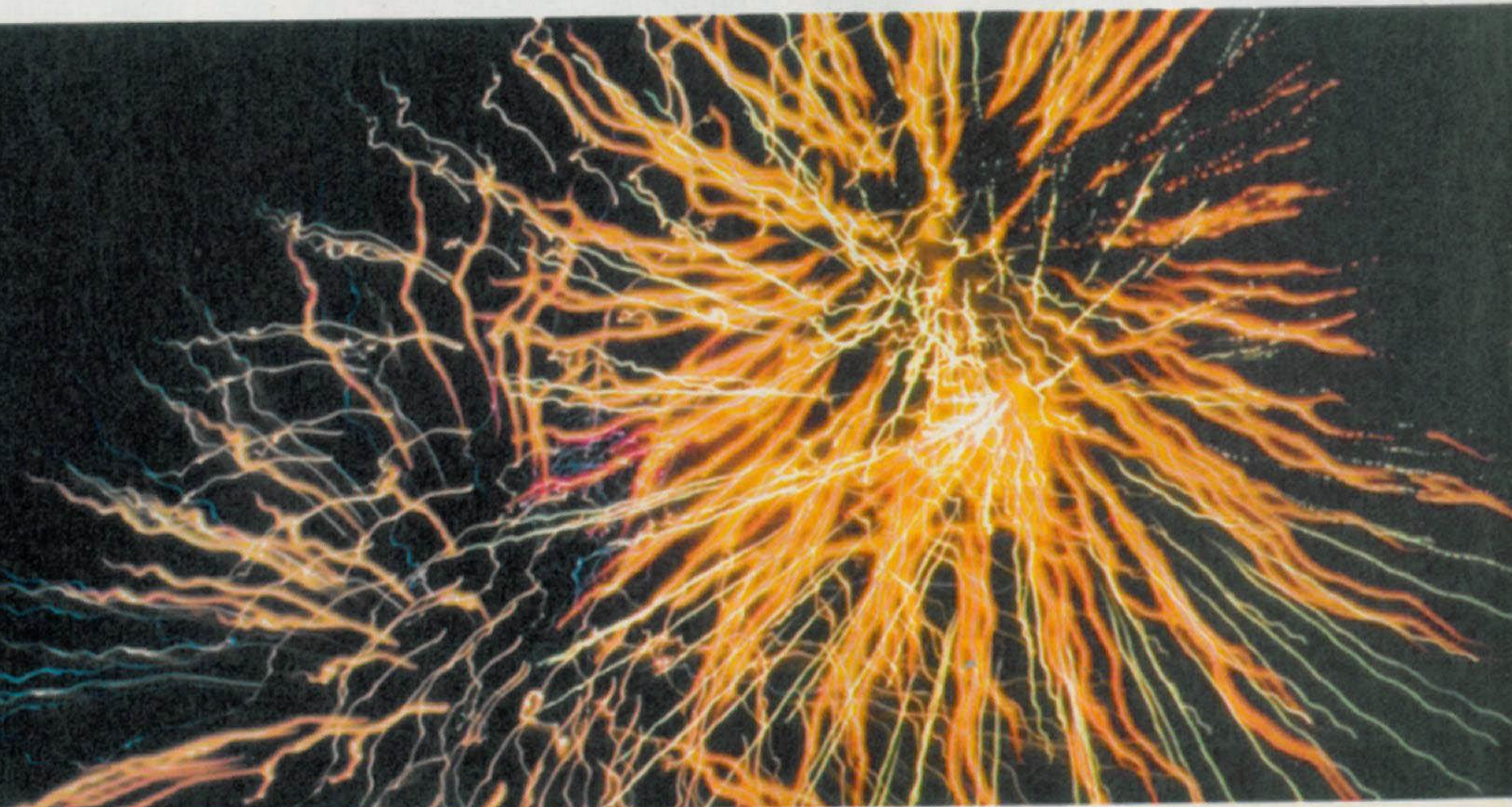
X-Box confirmat

După multe dezmințiri Microsoft confirmă zvonurile

X-Box-ul despre care ne-a informat prima dată revista de afaceri MCV în septembrie 1999 începe să se contureze. După ce Microsoft a confirmat pentru prima dată acest proiect, se dezvăluie publicului primele amănunte despre consolă. Potrivit acestora se pare că nu va fi dotată cu un procesor Intel, rolul acestuia fiind preluat de un Athlon de la AMD. De asemenea am mai aflat că se va utiliza ca sistem de

operare o versiune specială de Windows 2000 - astfel i se va mai aplica încă o lovitură Windows-ului CE amenințat de dispariție. X-Box nu va putea fi postdotată - o ușurare pentru programatori, pentru consumatori, mai degrabă, negativ: După doi ani X-Box va fi depășit ca oricare altă consolă.

În nr. 1



Bill Gates pleacă

Gates se retrage din președinția comitetului de conducere.

Bill Gates, fondator al producătorului de software Microsoft, s-a retras din funcția de președinte a comitetului de conducere. Steve Ballmer, din 1980 la această firmă amenințată de dezmembrare, va prelua în curând sarcinile lui Gates. Pe viitor Gates dorește să se ocupe din nou de arhitectura soft-urilor, totuși cel mai bogat om din lume rămâne membru al consiliului de administrație. Nu ne vom putea aștepta însă că Gates se va ocupa el însuși de soft-uri. Insider-ii văd în toate acestea mai degrabă o mutare bine planificată: Dacă Microsoftul se va fărâmița într-adevăr, Gates va pleca probabil în firma Windows pentru a deveni din nou președinte.



ȘI-A LUAT PĂLĂRIA Oare ce mai pune Bill Gates acum la cale?

Designerii ideile cititorilor apreciază



Chris Roberts



Peter Molyneux



Sid Meier



Richard Garriott

Aveți o idee bună pentru un joc și nu o vrea nimeni? Noi o vrem!

PC Games vă face posibil acest lucru: Vă pricepeți foarte mult la jocuri, aveți conceptul pentru un potențial hit în buzunar și nu știți ce să faceți cu el? Încoace cu el! Noi expunem ideea voastră unui designer cu experiență, care le apreciază și le comentează personal în PC Games. Deci lăsați modestia la o parte: Trimiteți-ne conceptele voastre la adresa de mai jos, de restul ne ocupăm noi. Trebuie să fiți doar siguri că ne trimiteți într-adevăr un concept cu level-uri și caractere schițate, un story etc. Vederi cu afirmații de genul "cum ar fi cu un amestec din *Half-Life* și *Command & Conquer*?" nu satisfac din păcate cerințele.

Iată cum puteți participa:

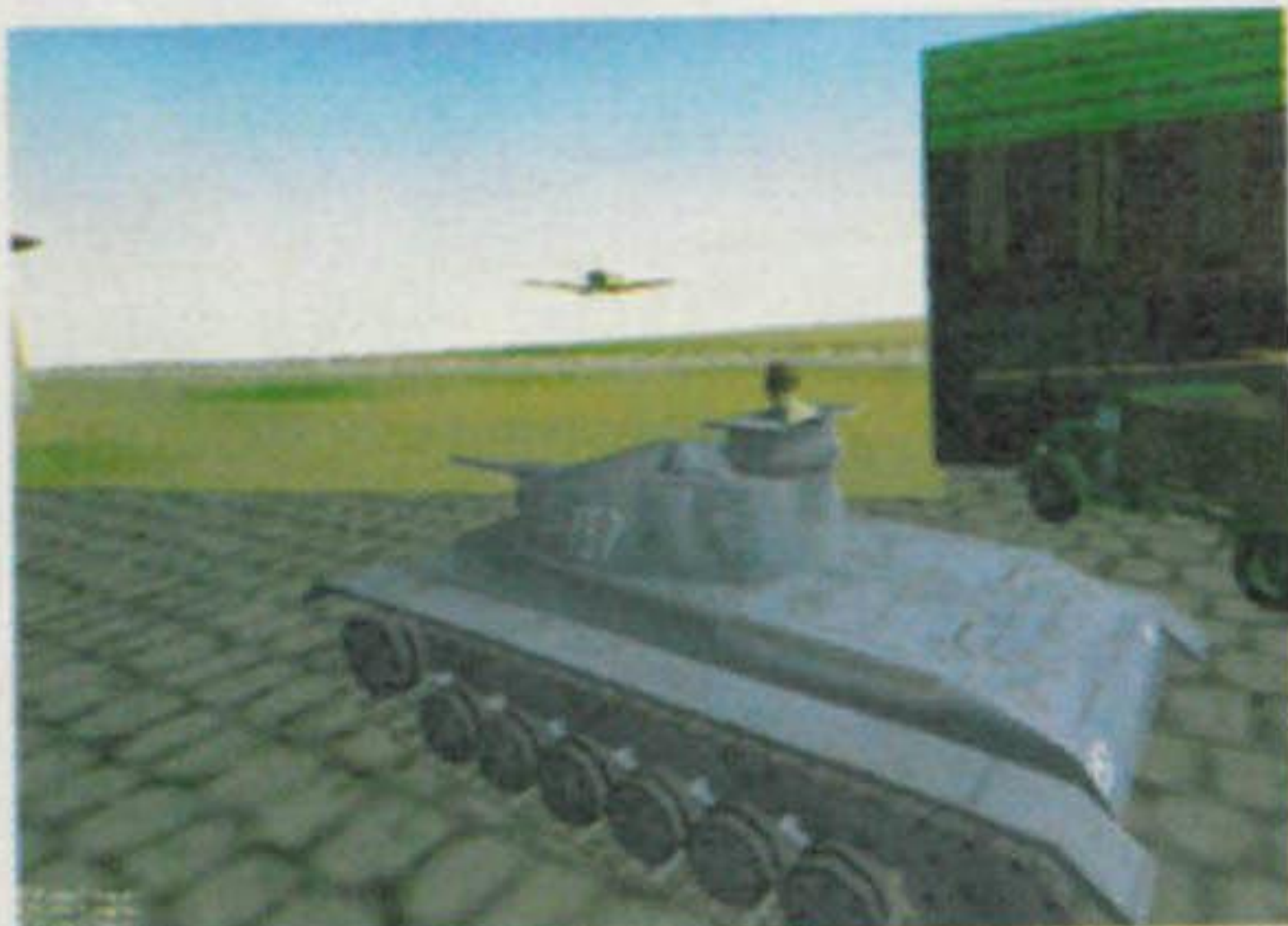
Trimiteți conceptul vostru prelucrat al unei idei de joc și numele designerului dorit la:

PAM GRUP, Redacția PC Games,
Cod: "Ideile cititorilor", str. Simion Bărnuțiu 30, ap 3, ORADEA
e-mail: pcgames@rdsor.ro



Istorie

Războiul în rețea



ATENȚIE! Avionul din planul secund atacă tancul german.

World War 2 Online este un proiect pentru internet și vine din Texas. Jucătorii pot participa la conflictul global în 4 categorii militare (infanterie, marină, blindate și aviație). O mare parte a producătorilor vin de la Interactiv Magic, unde s-au ocupat de simulatorul on-line *Warbirds*. Momentan jocul se află în fază de testare.

Informații: www.wwiionline.com.

- GEN Simulator
- PRODUCĂTOR Cornered Rat
- DISTRIBUȚIE Necunoscut
- TERMEN Trim. 3/2000



ATENȚIE, SPITFIRE. Avionul englez de interceptare din lupta aeriană pentru Anglia.



CONDUCEM GOLF Best-sellerul din Wolfsburg are succes și în lumea raliului. Cu toate că pe screenshoturi s-a putut vedea doar Golf, jocul va oferi și alte vehicule Off-Road.

Peste munți și văi

Gonit ca Tina Turner & Co: Rage anunță apariția noului simulator Rally

Titulul de lucru "Rage Rally" probabil că nu va fi de găsit pe ambalajul noului joc de raliuri la apariția lui în comerț. Deoarece britanicii se află în faza negocierilor de licențe, nu este încă clar câte vehicule vor sta la dispoziția consumatorului.

Rage Rally iese în evidență de pe acum cu mașini și piste detaliate. Creatorii lui *Incoming* dovedesc la primele screenshoturi cu câtă dragoste

pentru detaliu abordează proiectul. Dacă jocul realizează ceea ce promite optica, atunci vitezomanii se pot pregăti deja pentru o iarnă 2000/2001.

Rage Rally va permite o simulare realistă a curselor. Iar pentru prietenii curselor arcade va exista probabil și o versiune mai puțin pretentioasă.

- GEN Raliu Auto
- PRODUCĂTOR Rage Software
- DISTRIBUȚIE Necunoscut ■ TERMEN Trim. 4/2000

Vine furtuna!

Science-fiction în stil Wing Commander

Ca și comandant al unei unități de elită în *Storm* înfrângeți revolta unei întregi planete. Pe lângă grafica impresionantă, printre atuurile jocului se găsește și o povestire epică. Ca și-n opera spațială a lui Chriss Roberts prin comportamentul jucătorului se modifică story-ul jocului. Pe parcursul acțiunii ajungeți în funcții tot mai importante și vă măriți influența asupra evenimentelor și finalului bătăliilor. În timpul misiunilor zburăți la înălțimi amețitoare deasupra planetei. Avioane, elicoptere și hovercrafturi așteaptă în hangar. Pentru cei care sunt mai legați de sat, sunt puse la dispoziție tancuri și jeepuri.

- GEN Action ■ PRODUCĂTOR Buka
- DISTRIBUȚIE Bethesda ■ TERMEN Trim. 4/2000



PLAGIATOR Mama TIE-Fighter și tata X-Wing ar fi foarte mândri de acest urmaș. Vehiculele și terenul sunt prezentate extrem de detaliat.

Spărgător de blindate

După doi ani de producție IL-2 își poate lua în sfârșit zborul

IL-2 "Sturmovik" a fost una dintre cele mai importante platforme de armament a celui de-al doilea război mondial. S-au construit mult peste 10.000 bucăți ale acestor avioane de atac aer-sol și renumele indestructibilității lor a fost legendar. Simulația va conține 16 avioane controlabile de jucător, cu pre-dilecție modele rusești. Pe lângă șapte variante diferite de Sturmovik, în hangarul virtual găsiți și câteva modele de avioane de vânătoare rusești și germane. Majoritatea misiunilor pe frontul de răzăr constau pe partea rusească din

atacuri de blindate și poziții de infanterie. Ca pilot german veți avea sarcina de a apăra aceste ținte și de a îngreuna treaba flotei roșii.

Modul de joc pe internet este conceput pentru 16 până la 32 participanți, depinzând de opțiunea aleasă: misiune prestabilită sau un simplu death-match.

- GEN Simulator de zbor
- PRODUCĂTOR 1C
- DISTRIBUȚIE Maddox Games
- TERMEN Trim. 3/2000



LA JOASĂ ALTITUDINE Producătorii au acordat o atenție sporită aspectului exterior al avioanelor. Look-ul realist este oferit de micile distrugerii și de inscripții.

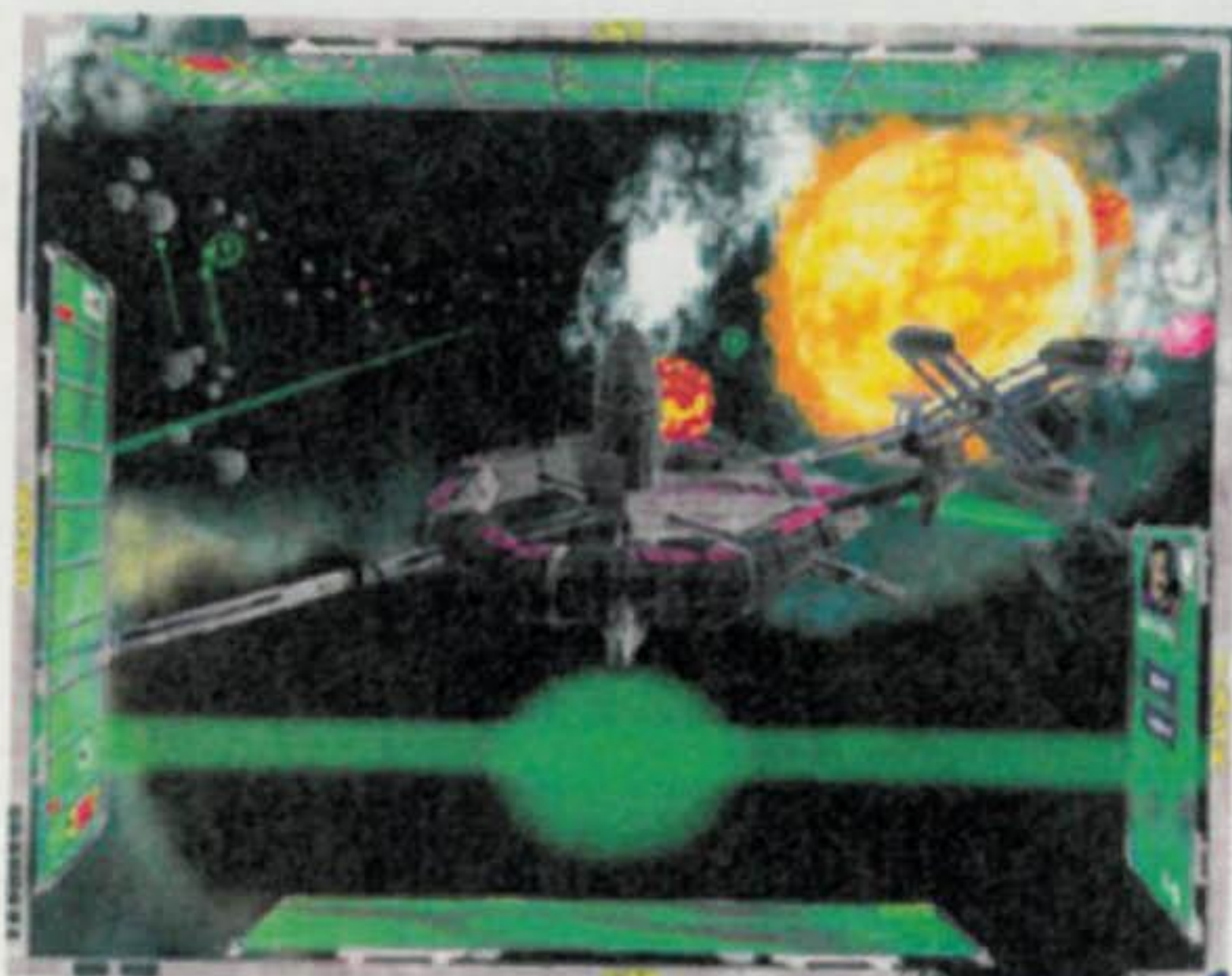
Pierdut în spațiu

The Rift: o nouă încercare de a revoluționa RTS.

Închipuiți-vă că după o călătorie de 15 ani constatați că destinația nu mai există: cineva v-a distrus planeta de origine. Acum vă puneți întrebarea cum va

fi mai departe. Pentru Jacob Vincero și cei 50 de însoțitori ai lui răspunsul este clar: își construiesc câteva nave bune și pornesc lupta împotriva celor trei rase extraterestre care au nimicit din greșeală Pământul. *The Rift* este un RTS care se desfășoară asemenea lui *Homeworld* într-un univers tridimensional. Contrar titlului de la Sierra, *The Rift* pune accentul pe multă acțiune și personalitate: toți cei 50 de piloți vor fi integrați în story-ul jocului.

- GEN RTS
- PRODUCĂTOR Thrushwave
- DISTRIBUȚIE Necunoscut
- TERMEN Trim. 3/2000



MINUNEA UNIVERSULUI *The Rift* excelează prin culori și efecte grafice pompoase.



■ **ZVON:**
Potrivit zvonurilor de pe internet Sandra Bullock va juca rolul Larei Croft în filmul *Tomb Raider*. Filmul va fi produs de Paramount, care până la ora actuală nu a confirmat zvonul.

■ **PĂREREA NOASTRĂ:**
Foarte probabil. Sandra Bullock se aseamănă oarecum cu cybereroina Lara Croft – cel puțin în ceea ce-i privește fața. Genul ei vesel s-ar potrivi de asemenea eroinei din joc. Diferențele în ceea ce-i privește figura se pot înlătura cu ajutorul tehnicilor moderne de machiaj. Deoarece au existat deja zvonuri despre atribuirea rolului unor staruri ca Elizabeth Hurley, dar nu au fost confirmate nicio dată, zvonurile despre Sandra Bullock se apropie în aceeași măsură de realitate. La urma urmei Sandra a fost nevoită, după succese ca *Speed*, să încaseze multe critici pentru proiectele următoare ca *Speed 2* sau *Wonderful Sisters*. *Tomb Raider: The Movie* ar putea fi o bună șansă de reabilitare pentru ea.

Fortăreața

Ultima simulație a MicroProse



STARE DE ALERTĂ Figurile se mișcă foarte cursiv mulțumită motion capturing.

B-17 "Flying Fortress" este poate cel mai renumit bombardier al tuturor timpurilor. Acesta a devenit renumit și apreciat printre altele pentru calitatea lui de a se menține în aer în pofida celor mai grele condiții și de a-și aduce echipajul în siguranță acasă. După ce o perioadă părea că retragerea lui MicroProse din afacerea cu simulatoare ar reprezenta sfârșitul pentru *B-17 II*, acum e clar că fortăreața își ia din nou zborul. Asemenea precursorului - mai degrabă mediocru - nu numai că trebuie să pilotați bombardierul, ci trebuie să vă îngrijiți și de bunăstarea celorlalți nouă membri ai echipajului. De asemenea puteți alternativ prelua personal diferite poziții în avion. Nu vor fi dezamăgiți nici prietenii aviației de vânătoare. Pe partea americană vă stau la dispoziție ca avioane de vânătoare însoțitoare P-38 "Lightning", P-38 "Thunderbolt" și P-51 "Mustang". Cui îi place mai mult să doboare decât să vâneze bombardierele se poate imbarca într-unul din avioanele de vânătoare germane. Pe lângă modele convenționale ca Messerschmitt 109 și FW 190 "Wurger" puteți controla și Me 163 "Komet" cu propulsie de rachetă.

- GEN Simulator de zbor
- PRODUCĂTOR Wayward Design
- DISTRIBUȚIE MicroProse
- TERMEN Martie 2000



PLĂCEREA OCHIULUI Toate carlingile din B-17 II corespund modelelor originale.



■ **FOULT URĂȚ**
51 Echipa națională
le se luptă cu în-
versunare pentru
fiecare minge.

Regele fotbal se întoarce

EA Sports lucrează la simulația Campionatului European 2000.

În 10 Iunie, când se va disputa la Bruxelles finala Campionatului European, veți fi jucat deja o finală după bunul plac al dumneavoastră: în aprilie apare ultimul hit de la EA Sports. În Euro 2000 puteți afișa pe monitor toate fazele Campionatului European, de la calificări până la finală - cu licențele exclusive Euro 2000 și stadioanele originale din Olanda și Belgia. Meciurile sunt comentate de specialiști cunoscuți.

■ GEN Sport ■ PRODUCĂTOR EA Sports
■ DISTRIBUȚIE Electronic Arts
■ TERMEN DE APARIȚIE Aprilie 2000



ATMOSFERA Realismul pe gazon este oferit de peste 4200 de mimici ale jucătorilor și arbitrilor.

Flashstart

Sosește continuarea lui Superbike!

EA Sports lucrează la continuarea lui Superbike World Championship. Proiectul poartă numele de Superbike 2000 și se va impune, ca și predecesorul său, prin maximul de realism la motocicletele, piste și comportament pe pistă.

În total se pot face 13 circuite cu motocicletele producătorilor: Ducati, Honda, Suzuki și Kawasaki. Efectele speciale și meteorologice oferă atmosfera necesară. Pentru prima oară va exista o variantă on-line, astfel puteți să faceți curse înfierbântate împotriva prietenilor dumneavoastră. De asemenea se poate juca și în doi la un singur calculator. Grafica, deja excelentă a precursorului, a fost îmbunătățită și face parte, momentan, din cele mai bune ale genului.

■ GEN Sport-Curse
■ PRODUCĂTOR EA Sports
■ DISTRIBUȚIE Electronic Arts
■ TERMEN DE APARIȚIE Martie 2000



PROIECTILE PE ROTI Cei 20 de motocicliști sunt animați perfect.

World Sports Cars

Goană opulentă d.p.d.v. grafic al EA Interactive



DE REMARCAT Gradul de detaliu al modelelor este deja destul de impozant.

Echipa de producători West Racing, compusă de fapt din doi frați gemeni, lucrează momentan la o simulare de curse pentru Empire Interactive, simulare care ar putea impune noi standarde. Puteți goni în 12 vehicule highend, pe un număr încă nestabilit de piste real existente și să savurați cadre și efecte realiste de foc, ploaie și ceață.

De asemenea va exista un model acurat de pagube, care prezintă în timp real defecțiunile mașinii dvs.

■ GEN Sport ■ PRODUCĂTOR West Racing
■ DISTRIBUȚIE Empire
■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. 2/2000

Dirt Track Racing

Înghițiți praful circuitelor Off-Road

În Dirt Track Racing vă așezați la volanul unei mașini de curse și goniți pe piste murdare, accidentate, până ce telescoapele scot fum.

Jocul, deja apărut în SUA, prezintă un AI foarte bun, un mod razant de arcade și unul complex de campionate.

Impresionant este comportamentul adversarilor.

■ GEN Sport-curse
■ PRODUCĂTOR Ratbag
■ DISTRIBUȚIE n/a
■ T.A. Vara 2000



CURSE DE NOROI Pe traseele nisipoase șoferii trebuie să înghită mult praf.



■ ANSTOSS ÎN TOAMNĂ
Grafica 3D este mai cizelată decât cea a managerului de fotbal.

ACȚIUNE ANSTOSS

Ascaron atacă EA Sports cu propria simulație de fotbal

Scenele 3D din *Anstoss 3* se pot compara cu multe simulatoare "adevărate" de fotbal și sunt aproape o risipă pentru un simulator de management. Acest lucru l-a sesizat și producătorul Ascaron și a realizat în taină și o variantă de acțiune, un fel de "Fifa 2000 made in Gutersloh", bazat pe codul *Anstoss 3*. Meniurile de organizare

a echipei, ale tacticii și ale antrenamentului sunt aproape identice cu cele ale fratelui mai mare. Genial: puteți să vă preluați direct echipele din *Anstoss 3*.

- GEN Simulator de fotbal
- PRODUCĂTOR Ascaron
- DISTRIBUTOR Infogrames
- TERMEN DE APARIȚIE Toamna 2000

Ultimul la finish

F1 Racing Championship apare în curând - însă nu pe PC.

Simulația de Formula 1 a Ubi Soft, *F1 Racing Championship*, a treia în seria *Racing Simulation*, se va prezenta cu caracteristici neobișnuite. Un model adevărat a avariilor sau o IA, care reacționează chiar și la strategia de boxe a jucătorului, sunt elemente noi ale genului. Jocul va apărea încă

în martie pentru consolele de PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast și chiar pentru Game Boy Color. La acea dată se va lucra încă la versiunea PC.

- GEN Simulator curse
- PRODUCĂTOR Video Systems
- DISTRIBUTOR Ubi Soft
- TERMEN DE APARIȚIE Septembrie 2000



■ INTERZIS
Imaginile versiunii Dreamcast promit o toamnă încinsă.

Viva Las Vegas

Driver intră pe jos în runda următoare.

Nu de mult, Reflections a început să lucreze la *Driver 2*. Jocul se va baza pe vechiul dar puțin modificatul engine, însă va permite totuși ca șoferul să coboare din autobusele și camioanele sale, pentru a se plimba pe jos prin centrele orașelor Havana, Rio de Janeiro, Chicago și Las Vegas. Reflections planifică circa 40 de misiuni pentru *Driver 2*.

- GEN RPG ■ PRODUCĂTOR Reflections
- DISTRIBUTOR GT Interactive ■ TERMEN DE APARIȚIE Încă necunoscut

Noblesse oblige

Dukes of Hazzard poate fi jucat.

Serialul Road Dukes of Hazzard de la Southpeak Interactive va fi transpus în joc de curse. În cele 40 de misiuni cu un story inspirat din serial, cei doi frați Duke gonesc pe autostrăzi și păcălesc polițiștii naivi.

- GEN Rennspiel
- PRODUCĂTOR Southpeak Interactive
- DISTRIBUTOR Ubi Soft
- TERMEN DE APARIȚIE Martie 2000



■ GENERAL LEE
Aceasta a fost mașina visurilor tinereții americane.

Documentar

Încercați World's Scariest Police Chase.



TENTANT 100 Km de șosea stimulează șoferii virtuali la încălcarea regulamentului.

Cine s-a enervat pe polițiștii din *Driver*, poate dovedi în curând că este mai bun decât aceștia. *World's Scariest Police Chase* vă pune în rolul unui polițist de patrulă, care trebuie să oprească, prin cunoștințele sale de conducere sau prin forța armelor, răufăcătorii de pe șosele. Cele 75 de intervenții sunt inspirate din serialul documentar *Cele mai periculoase urmăriri din lume*.

- GEN Rennspiel ■ PRODUCĂTOR Teeny Weeny Games
- DISTRIBUTOR Fox Interactive ■ TERMEN DE APARIȚIE Încă necunoscut

Magie-3D

Magie pentru salvatorii lumii



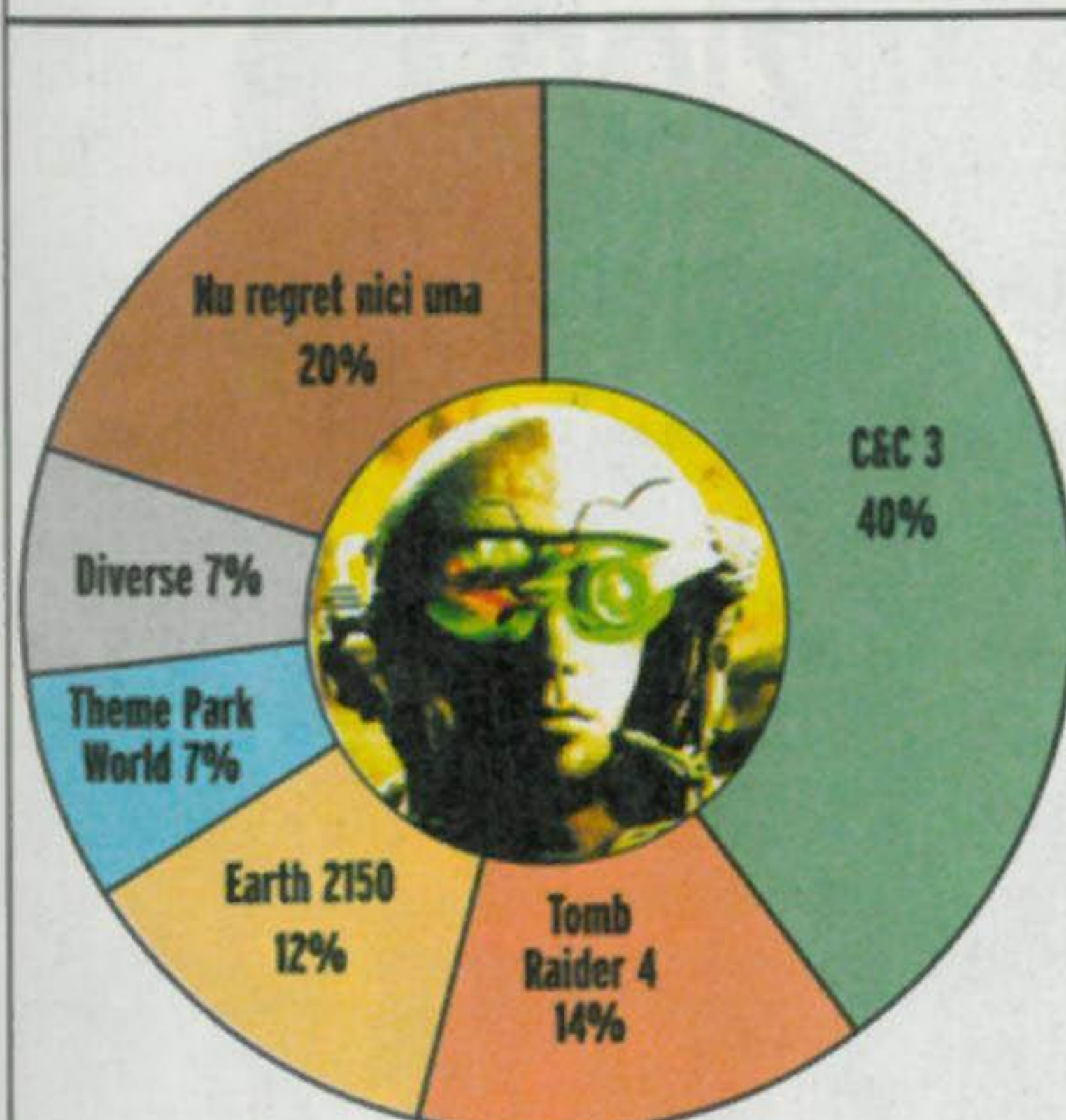
MAI MULTĂ LUMINĂ această formulă magică nu pare să-l impresioneze pe Goblinși

Urmașul neoficial al lui Mana: "Calea puterilor întunecate" apare în stil actual cu o optică 3D. Ca magician în devenire, pribegiți într-o lume care a luat-o razna și vă completați arsenalul cu vrăji tot mai nimicitoare. Vă implicați în lupta dintre bine și rău și dobândiți astfel, în desfășurarea jocului, influență și putere. Art of Magic vrea să prezinte un amestec de acțiune, RPG și strategie, drept pentru care va înșira un vast arsenal de formule magice și numeroase bestii. Prin deciziile luate, jucătorul influențează desfășurarea evenimentelor alegându-și încercările preferate.

- GEN RPG
- PRODUCĂTOR Mythos Games
- DISTRIBUȚIE Bethesda
- TERMEN Trim. 1/2000

Dezamăgiri

Care achiziție din ultimele trei luni o regretați cel mai mult?



În mod clar, *Command & Conquer 3* i-a dezamăgit cel mai tare pe participanții evaluării noastre din ultima lună. Este urmat, la o distanță respectabilă, de noile aventuri ale Larei Croft și de eșecul jocului de strategie *Earth 2150*.



■ **ZVON:**
Apariția lui Diablo 2, joc Action - Roll (ARG) de la Blizzard va întârzia din nou. Mult citatele "surse bine informate" vorbesc despre un termen de apariție fixat pentru iunie 2000.

■ **PĂREREA NOASTRĂ:**
Prin telefon, Havas Interactive ne-a confirmat amânarea apariției: *Diablo 2* va apare într-adevăr în iunie 2000, dar e de temut că și acest termen a fost ales în mod prea optimist. Experiența arată că producătorii de la Blizzard pun un deosebit accent pe calitatea softurilor lor. Americanii mai degrabă ar reține un joc decât să-l scoată pe piață presărat cu erori. De aceea, nu ne-ar surprinde dacă jocul ar fi lansat doar la sfârșitul verii sau în toamnă. Dar, dacă prin aceasta ne cruță de buguri enervante și patchuri complicate, atunci acceptăm cu plăcere această perioadă suplimentară. Rezistați dragi fani ai Diablo: vinul bun e cel vechi!



PRIMĂVARA IRLANDEZĂ AT-ST-ul tropăie peste câmpiile verzi și e atacat prompt de un Y-Wing. Scout-walkerii debutează deja în a doua parte a trilogiei Star Wars.

Întârziere serioasă

Apare Force Comander în martie pe piață?

Adeptii Jedi și Sith-Lord întunecați trebuie să-și mai antreneze răbdarea. Lansarea lui Force Comander va fi probabil din nou amânată. Astfel 3D-RTS-ul se expune pericolului depășirii tehnologice. Producătorii nu-și propun îmbunătățirea Grafic-engine-ului, ceea ce ar putea avea drept rezultat anticizarea opticii și, în pofida bonusului de Star Wars, s-ar putea să rămână pe rafturile magazinelor. Noi continuăm să

urmărim evoluția jocului și vă vom informa amănunțit într-unul din următoarele numere.

- GEN RTS
- PRODUCĂTOR LucasArts
- DISTRIBUȚIE THQ
- TERMEN Martie 2000

leftin

Indiciu! gratis în Internet



CĂTĂ VREME A TRECUT... Clasicul din anul 1994, în vâlul nostalgic de VGA.

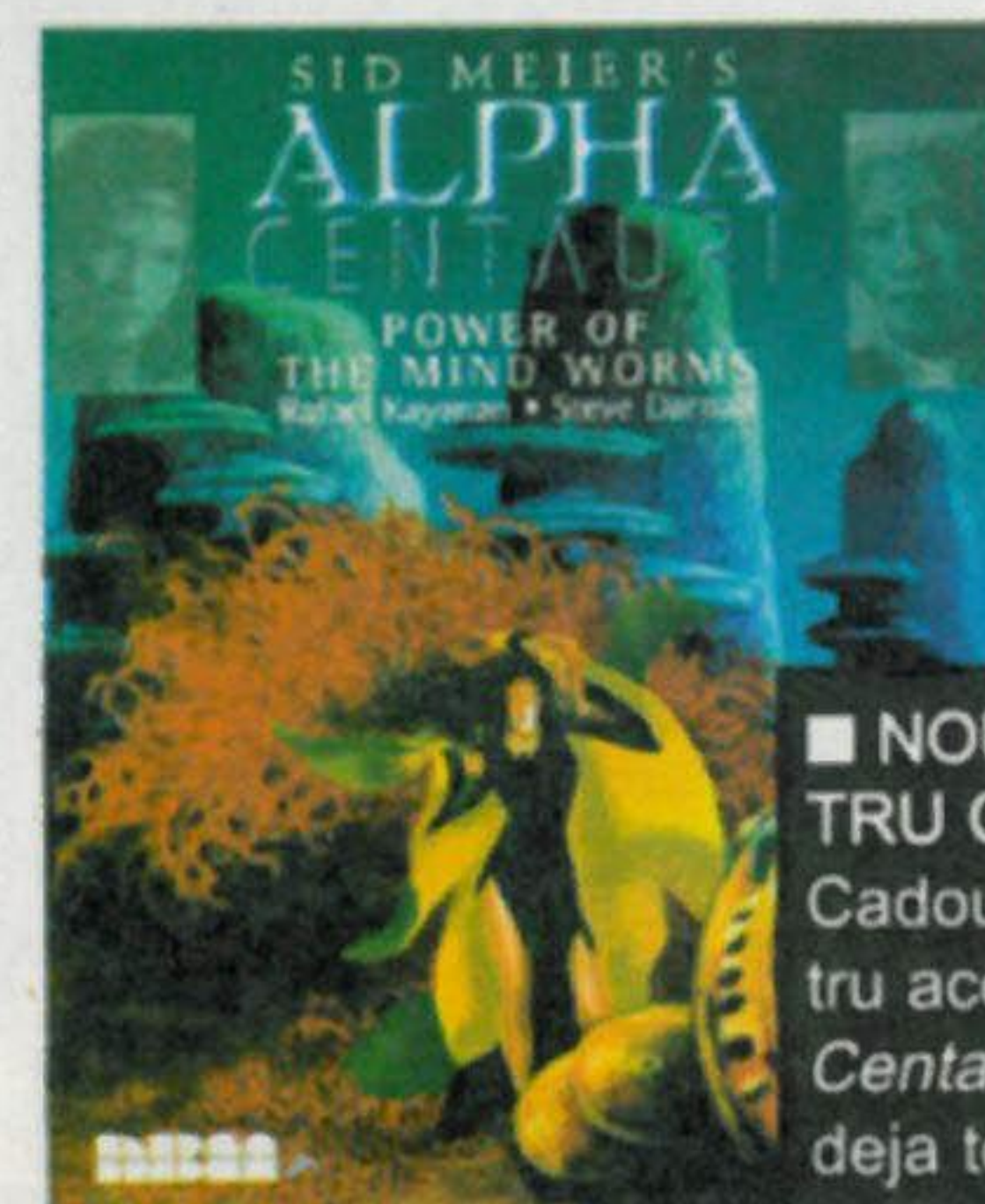
Neo oferă unul dintre cele mai reușite jocuri ale sale pentru download la adresa www.neo.at. Prin aceasta dorește să stimuleze entuziasmul pentru continuarea jocului care apare anul acesta. Un hoț pune Londra anilor '50 în nesiguranță.

- GEN Strategy
- PRODUCĂTOR Neo Software
- DISTRIBUȚIE www.neo.at
- TERMEN A apărut

Dialoguri

Alpha Centauri pe benzi desenate

Firaxis a publicat recent, pe lângă hitul de strategie Alfa Centauri, revista de benzi desenate. Povestea cu titlul "Power of the Mind", a fost așternută pe hârtie de Steve Darnell și Rafael Kayanan. Revista costă în jur de 9\$ (plus taxe poștale). Informații suplimentare găsiți pe site-ul www.amazon.com



■ **NOUTĂȚI PENTRU CITITORI**
Cadoul ideal pentru acei fani Alfa Centauri care au deja totul.

PE ȘLEAU



Deci și femeilor le place 3D - Action, sau sunteți de altă părere, doamnă Moussen-Engberding?

Aici se trage cu muniție adevărată

Deschidem ziarul și aflăm: femeilor nu le poate fi interzis serviciul militar. Aceasta este decizia Curții Supreme Europene. Superb! Așa numitul sex slab poate da naibii tăiatul lemnului din *Settlers* și să-și rezerve spațiul eliberat de pe hard pentru misiuni de *Half-Life* sau *Unreal Tournament*. Dacă doriți să scoateți într-adevăr din sărite un bărbat de genul

Ajunge cu gospodăritul: acum se trage!

"mie să nu-mi spună nimeni ce am de făcut", atunci treceți la jocurile de la ID Software. Nici nu bănuiri ce sentiment incitant vă cuprinde când auziți 'clonc-ul' unei fălci căscate asociat cu propoziția: "TU joci *Unreal*?!?!". Recomandări pentru începătoare: la primul joc în rețea, 'Capture the Flag', nu vă lăsați servite cu vorbe ca: "rămâi numai tu la steag - o să rezolvăm noi treaba!". Fiți fără scrupule! Nu degeaba se numesc EGO-Shootere. Și dacă nu puteți trece peste cadavre, atunci măcar peste năuciți. Nu vă descurajați dacă la început nu nimeriți acei adversari care topăie ca niște canguri prin împrejurimi. Fiți curajoase doamnelor! E valabil motto-ul: fetele bune joacă *Settlers 3*, cele rele mai joacă și câte-un *Half-Life*.

Petra Maueröder
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



UN PETIC DE IDILĂ Mulțumită unui graphic engine, satele și orașele dau impresia că ar fi luate dintr-o ilustrată din evul mediu. Dar și din punct de vedere al jocului, *Die Gilde* (Breasla) înaintază spre noi dimensiuni.

Fuggerii în fața instanței

Fugger 3 e mort, trăiască breasla: material nou pentru jucătorii de RTS.

Încă înainte de Crăciun, procesul dintre familia Fugger și Infogrames s-a încheiat cu un compromis. Ascendenții comerciantului din Augsburg nu au vrut să-și dea numele pentru continuarea lui *Fugger 2*. Iată de ce jocul se numește pur și simplu *Breasla* (*Die Gilde*). Desfășurându-se în evul mediu, acesta oferă o independență nemai-pomenită în realizarea unei cariere. Vă stau la dispoziție peste 60 de meserii, spectrul carierelor întinzându-se de la meșesugarpână la preot.

Strategii cu înclinație spre contravenții pot intra într-o breaslă a hoților și să-și asigure existența prin furt. Dacă realizați o carieră de succes, vă așteaptă funcții publice și ducați.

- GEN Construction-Strategy
- PRODUCĂTOR Infogrames
- DISTRIBUȚIE Infogrames
- TERMEN Iunie 2000

Pace, fericire, cote de vizionare

Strategie militară și activitate publicistică - în *Peacemakers* sunt importante ambele.

Sub numele de *Peacemakers* producătorii de la MASA lucrează la un RTS Game mai diferit. Ca și conducător al unei trupe internaționale de menținere a păcii, vizitați focarele de criză ale lumii și asigurați de-escaladarea. Ce e deosebit? Toate acțiunile dumneavoastră sunt văzute critic de mediile omniprezente. Astfel nu ajunge să instaurezi pacea, trebuie să mai dați și o impresie bună. Jocul dispune de un nou tip de inteligență artificială și se desfășoară complet în 3D. Pe lângă varianta PC se va scoate și una pentru Sega Dreamcast.

- GEN RTS
- PRODUCĂTOR MASA
- DISTRIBUȚIE Ubi Soft
- TERMEN Trim. 4/2000



CĂȘTILE ALBASTRE ÎN MISIUNE Ca pacificator, sunteți bineînțeles dotat cu cele mai bune arme.

Tăcerea cosmosului

Va fi oare *Orb* alternativa lui *Homeworld*?

Asemănător lui *Homeworld*, în *Orb* se atacă armate spațiale într-un univers 3D. Rotația și zoom-ul individual reglabil, asigură perspectiva necesară. Ca amiral al flotei, trebuie să asigurați perpetuarea rasei dvs. Pe lângă lupte, trebuie să vă ocupați și de managementul resurselor. Asteroizii pot fi inspectați de trupele dvs. și exploatați cu navele miniere.

- GEN RTS
- PRODUCĂTOR Strategy First
- DISTRIBUȚIE Necunoscut
- TERMEN DE APARIȚIE Trim. 4/2000



ROCK RAIDERS O navă apropiindu-se de un asteroid. Aceste uriașe corpuri cerești servesc aprovizionării cu materii prime a propriilor unități.

Povara Coroanei

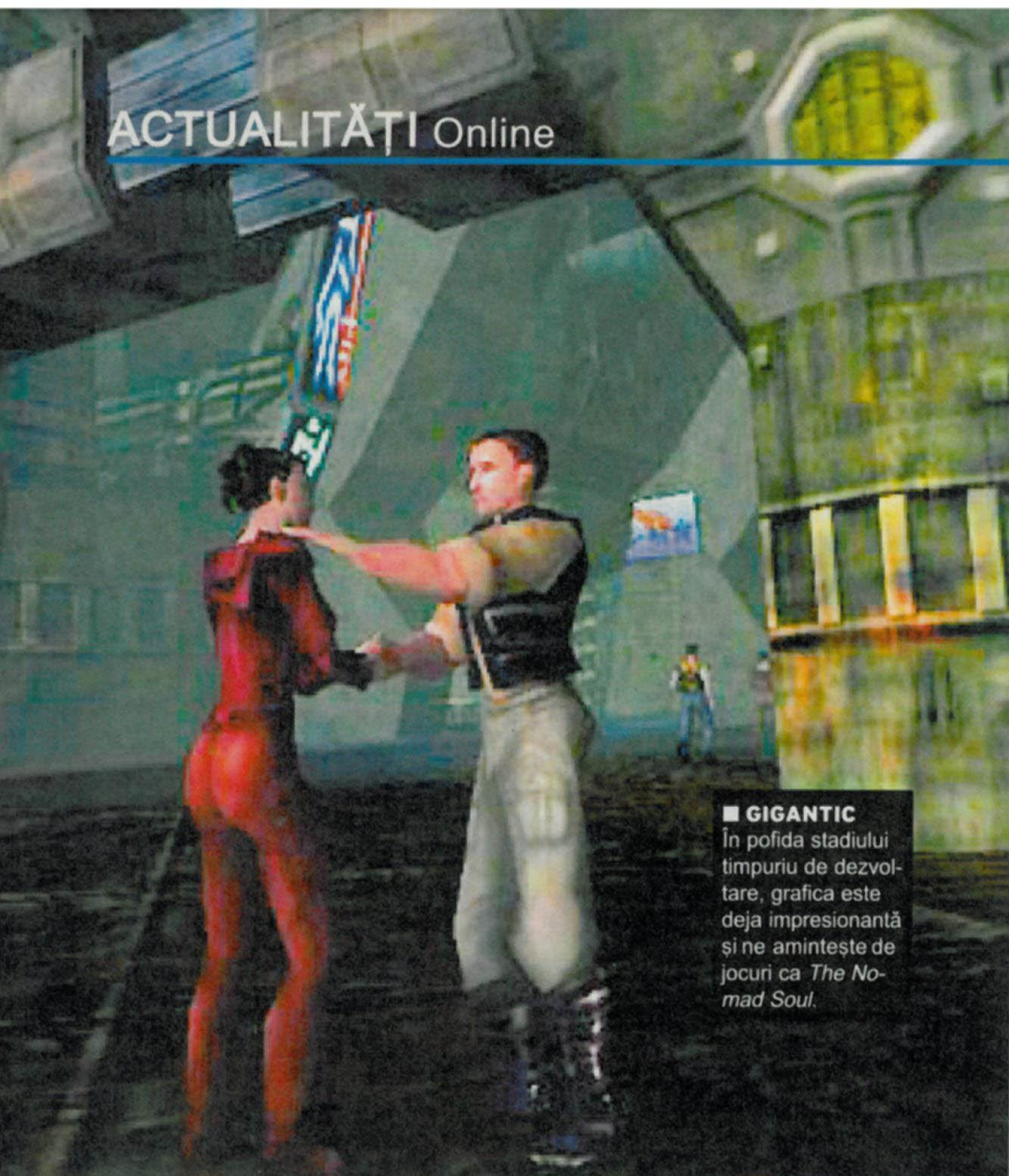
Tzar. The Burden of the Crown vine din Bulgaria.

Regatul pașnic Keanor este cotropit de hoardele întunericului, iar locuitorii apelează la dvs. pentru a opri invazia. Peripețiile supușilor dvs. le ghidați printr-o suprafață tradițională de control a la *Age of Empires* sau *Warcraft 2*. În luptă, alături de soldați, aveți și însoțitori cu cunoștințe magice.

- GEN RTS
- PRODUCĂTOR Haemimont ■ DISTRIBUȚIE Talonsoft
- TERMEN DE APARIȚIE Februarie/2000



ARTA RĂZBOIULUI Din punct de vedere optic, în cazul lui *Tzar* avem de-a face cu un adevărat clan de *Warcraft* care conține și elemente din *AOE*.



■ GIGANTIC

În pofida stadiului timpuriu de dezvoltare, grafica este deja impresionantă și ne amintește de jocuri ca *The Nomad Soul*.

Big World

Concurență pentru EverQuest?

Cine nu le are cu jocurile fantasy, a avut până acum șanse relativ mici într-un joc de rețea. *Big World*, proiectul de 10 milioane de dolari a producătorului australian MicroForte, vrea să schimbe lucrul acesta. *Big World* vă va răpi într-un univers futuristic în care pot fi cercetate patru planete. Impozant: fiecare dintre acestea este în sine așa de mare cât întreaga lume *EverQuest*! Pe lângă o planetă de deșert și una acoperită de apă veți putea vizita și o metropolă uriașă a cărei arhitectură ne amintește puternic de orașele din *Blade Runner*. *Big World* se va vinde atât pentru PC cât și pentru PlayStation2.

■ GEN RPG

■ PRODUCĂTOR MicroForte

■ DISTRIBUȚIE MicroForte

■ TERMEN Toamnă 2000

WW

Anstoss 3

■ PE INTERNET
*Vă prezentăm cele mai bune site-uri despre fotbal-managerul Anstoss 3.

www.fancomer.de

Site german cu chat, Forum și userfile-uri

www.crosswinds.net/~anstoss3/index.htm

Foarte cuprinzător cu multe download-uri, patch-uri și newsletters

www.ascaron.com/german/products/a3/a3index.html

Site-urile oficiale Anstoss 3 de la Ascaron

www.anstoss3.iscool.net

Grafică simplă, dar cu un conținut vast. Cu chat și multe download-uri.

www.anstoss-zone.de

Un fansite cu editor pentru download.

www.diaz3.de

Primul site internațional Anstoss. Multe statistici seci.

www.magicforest.de/halbzeit

Fansite cu newsletters și interviuri.

www.anstossfrak.de

Un fanpage bun, cu userfiles, newsletters și topuri ale celor mai buni jucători.

www.fanhomepage.de

Un fansite optic atragător cu un vast repertoriu de noutăți la toate cele trei părți.

<http://mitglied.tripod.de/anstoss3/index.html>

Un site privat reușit cu chat, forum și imagini pentru download.

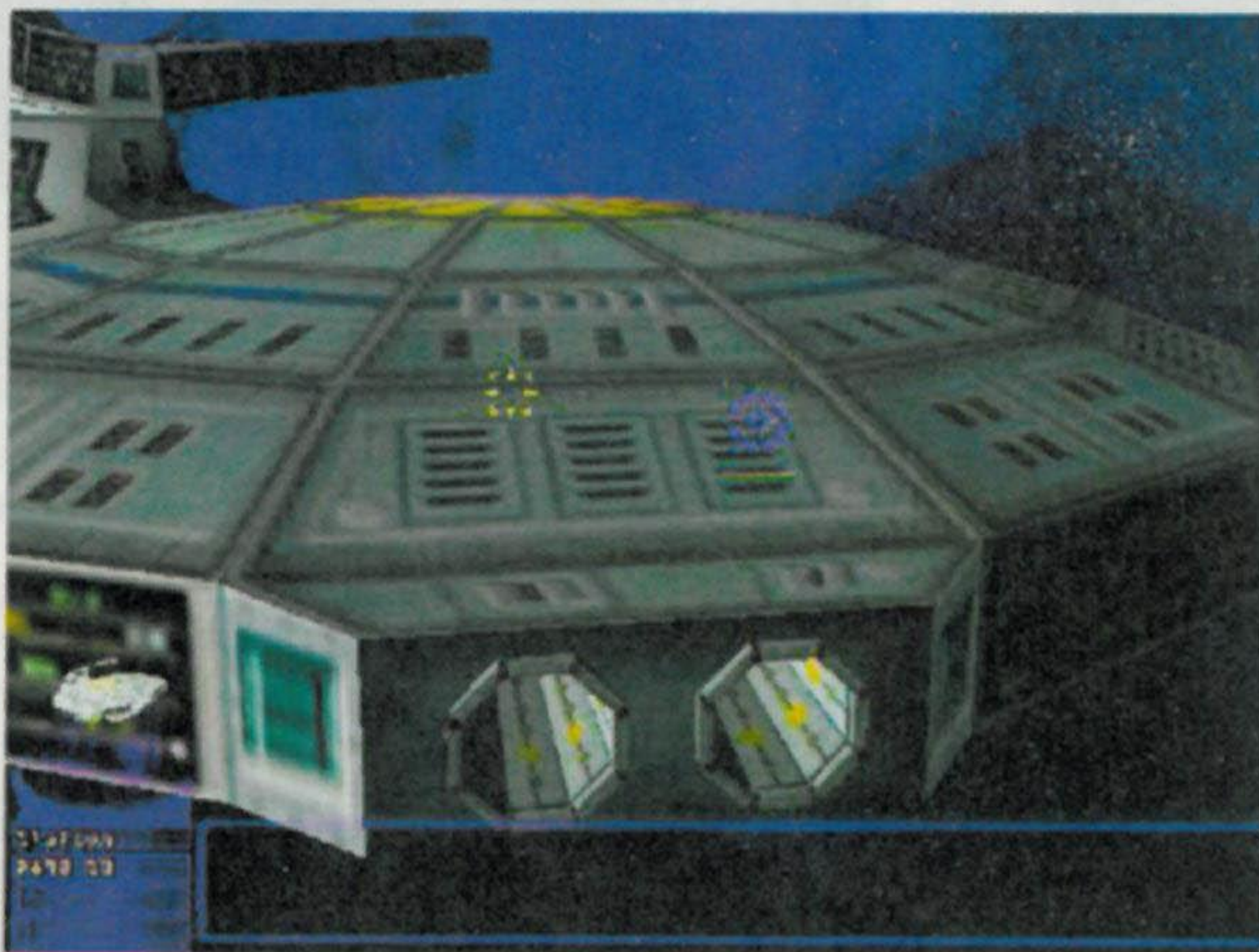
Jumpgate

Un univers propriu pentru online-dogfight-uri?

Producătorul până nu demult mai puțin cunoscut Netdevil lucrează momentan la *Jumpgate*, un joc pur multiplayer în spațiu. Ca pilot al unei nave individuale alese călătorii cu ajutorul unor porți galactice numite jumpgate prin părți încă necunoscute ale universului, vă aliați cu alți jucători, faceți comerț și vă luptați, și vă luptați, și vă luptați. Din păcate încă nu s-a găsit un distribuitor pentru această epopee galactică și nu se cunoaște încă nici data lansării.

■ GEN Simulator ■ PRODUCĂTOR Netdevil

■ DISTRIBUȚIE Necunoscut ■ TERMEN Trim. 4/2000



WORLDJUMPER Universul în *Jumpgate* se compune din multe lumi legate prin porți interdimensionale.

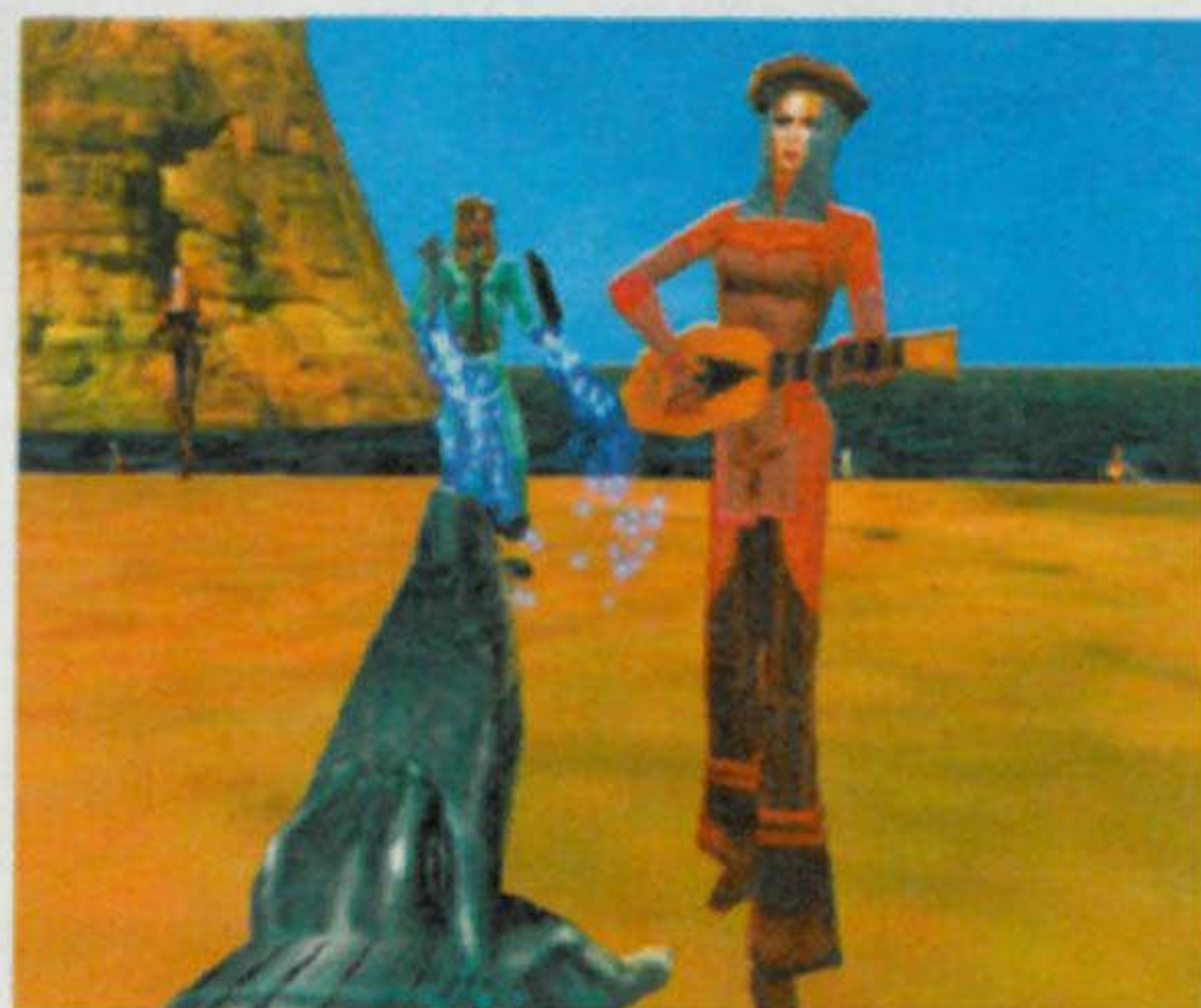
Powerplay EverQuest la cinema

Inițiativă pe internet de la Valve

La inițiativa producătorului lui *Half-Life* (Valve) în colaborare cu diferiți provideri de internet și firme de soft, se va elabora un nou pachet de soft numit *PowerPlay*, care va elimina aproape total problemele des întâlnite la jocurile online cum ar fi conexiuni prea lente sau instabile. Elaborarea lui *PowerPlay* se desfășoară intens, se dorește ca primele rezultate să fie prezentate până în primăvară.

Online RPG-ul ajunge pe marile ecrane

Transpunerea unui film cu succes într-un joc de calculator a devenit deja un lucru obișnuit - lucru care nu este însă valabil și invers. Sony Online Entertainment se află în mijlocul negocierilor cu Columbia Tristar care dorește să pună pe ecran jocul de succes *EverQuest*. Pentru organizare va fi angajată probabil firma Super Megamedia, care se ocupă momentan de filmul *Final Fantasy* planificat pentru aceeași perioadă. Special este faptul, că ambele filme vor fi realizate complet pe calculator.



PLANIFICAT Probabil că în curând vom putea admira scene ca aceasta la cinema.

WW
The Sims

■ PE INTERNET
Vă prezentăm
cele mai bune
site-uri referitoare
la The Sims.

www.thesims.com
Site oficial al Maxis, cu case și obiecte pentru download plus bursă de schimb a Simșilor.
<http://www.sim-planet.de>
Cel mai bun site în limba germană cu actualități și download-uri.
<http://sims.xtremesimz.com/german/index.html>
În germană:
adresa cea mai bună pentru Sims-Skins, pereți, podele, mobilier și case.
<http://www.mallofthesims.com>

Un fel de supermarket unde puteți să vă îmbrăcați Simșii.
<http://www.sim-heaven.com/>
Un site bine întreținut, dar nu prea elegant.
<http://homepages.go.com/~simshack/index.html>
Aproape "cel mai bun site pe net" - dar cel puțin este complet.
<http://simplage.nozone.net.com/home.shtml>

Un pachet gros de informații despre toate jocurile Maxis.
<http://msnhomepages.talkcity.com:6010/strategyst/crazy4sims/>
Nu prea elegant, dar cât de cât actual.
<http://tsd.simstuff.com/>
Un site cu un design simplu, dar cu o vastă bază de date.

Star Trek Online

Activision realizează jocul online.

După ce cu puțin timp în urmă Activision a obținut mult dorita licență Star Trek, s-a anunțat crearea unei noi patrii virtuale pentru fanii Star Trek. Până la 500.000 de participanți se vor întâlni în varianta online a serialului science fiction și vor cerceta universuri străine. Momentan, echipa de la Verant care a fost responsabilă și pentru Everquest, la implementarea acestui proiect are un gigantic buget planificat de 4 milioane de dolari. Paralel se produc și variante pentru platformele de joc PlayStation 2 și Dreamcast, astfel proprietarii de PC și fanii de console pot perturba împreună liniștea spațiului.

- GEN RPG
- PRODUCĂTOR Verant Interactive
- DISTRIBUȚIE Activision
- TEREN DE APARIȚIE 2002



■ STATUT DE CULT
Star Trek online se bazează pe personajele îndrăgitului serial TV.

Kicker Online

În primăvară sună fluierul pentru noul manager de fotbal

La începutul lui martie, Kicker Online intră în încinsă fază de beta-test și, încă din aprilie, fanii fotbalului se pot pregăti în sfârșit pentru campionate. Vă stau la dispoziție peste 8.000 de jucători cu peste 430.000 de calități; pentru începători există un sistem de ghidare amănunțit.

- GEN Manager fotbal
- PRODUCĂTOR Heart-Line
- DISTRIBUȚIE COMPUTEC MEDIA
- TERMEN DE APARIȚIE Aprilie 2000



ANSTOSS Mult așteptatul start al managerului de fotbal se apropie.

Neocron

Un viitor întunecat

Prin Neocron, echipa germană de producători Reaktor lucrează la un joc multiplayer, care vă face cetățeni ai unui oraș virtual pe un Pământ distrus complet. Pe lângă story și aventură, va conține și elemente de acțiune și chiar de strategie, pentru a vă face viața pe planeta mamă pe cât se poate de variată.

- GEN RPG
- PRODUCĂTOR Reaktor
- DISTRIBUȚIE Încă necunoscut
- TERMEN DE APARIȚIE Încă necunoscut

C&C 3

Campionate germane în mai.

Profesioniștii de *Command & Conquer 3* își pot măsura anul acesta puterile între ei în toată Germania. Finala campionatului german, sponsorizată de Electronic Arts, are loc la 13 mai în Berlin; concursul începe deja din 17 martie în 95 de orașe. CD-ul de misiuni *C&C 3, Firestorm* apare la termen, însă nu va fi încă acreditat.

Informații despre campionat:
www.spieleparadies.de/c&c3

JOCI CE-ȚI PLACE

PE ȘLEAU



Producătorii de chipuri și plăci grafice sunt campioni mondiali - cel puțin în anunțarea produselor fanteziste.

Lumea tigrilor de Hârtie

Dacă urmăriți piața plăcilor grafice, cu siguranță nu vă scapă performanța campionului mondial în anunțare. El prezintă publicului un produs cu luni înainte de ieșirea pe piață și face mari promisiuni de hardware-uri. Acestea însă nu îndeplinesc decât o parte din promisiuni. Pentru această coroană a tigrului de hârtie se luptă producători renumiți de cipuri sau de plăci. Astfel, Nvidia s-a retras de-

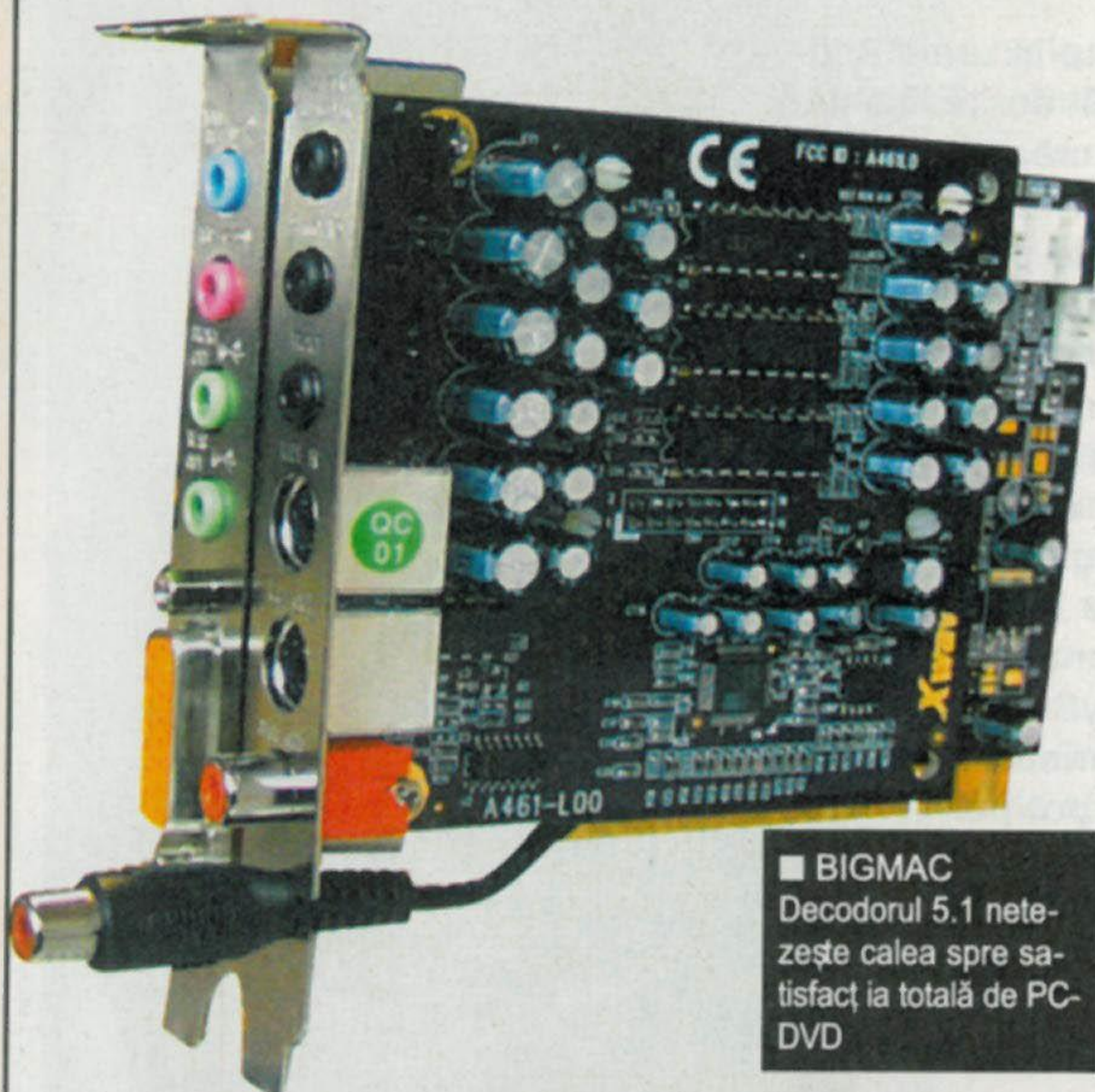
cent de la aceste anunțuri deoarece, atât Riva TNT cât și TNT2 au realizat performanțe mult mai reduse decât se preconiza.

ȘiS3 este deficitară în ceea ce privește precizia produselor sale. Dacă cu câteva luni în urmă se vorbea de capacități exorbitante de textură (700 milioane texel/s), acestea au scăzut în ritm săptămânal. (În final: 500 Mtexel/s). Totuși, aceste anunțuri au fost urmate și de produse concrete. Nu și în cazul seriei PowerVR2 de la VideoLogic. Nici un alt producător de plăci nu a mai făcut atâtea conferințe de presă pentru anunțarea unui produs, urmate apoi de nenumărate amânări ale termenului de apariție... Ce învățăm din toate acestea? Nu crede niciodată ceea ce-ți promite o conferință de presă, ci doar ce apare într-adevăr în comerț.

Thilo Bayer
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

Placă de sunet cinema

Calea ieftină spre un sunet surround



■ **BIGMAC**
Decodorul 5.1 netezește calea spre satisfacția totală de PC-DVD

Anunțată deja de câțiva timp de Philips și Yamaha, se materializează prima placă de sunet cu decodor implantat de Dolby-Digital-5.1. Typhoon Acoustic 5DMX se va vinde cu 170,-DM și are momentan la bază un chip Yamaha, folosit și de Guillemot Fortissimo. Avantajul este placa suplimentară, care vă ocupă încă un slot și vă oferă mufele de amplificator pentru sunetul 5.1-Surround. Aceste mufe se împart în trei: pentru subwoofer și difuzor central, stereo frontal și stereo spate. Mai complicată este procurarea cablajelor și difuzoarelor necesare. Typhoon promite însă o ofertă suplimentară de instalații necesare. Nedumeriri apar însă în legătură cu fidelitatea absolută de Dolby, căci transmisia de pe un sistem 5.1 necesită de fapt cabluri mono, separate pentru fiecare difuzor.

■ PRODUCĂTOR Anubis/Typhoon ■ TELEFON +4906897 90880
■ WWW www.anubis.co.uk

Cursa de șoareci

Noul mouse optic

Genius/Kye și NetScroll Optical au declarat război mouse-urilor lui Microsoft și altor mouse-uri optice. Ca și acestea, NetScroll folosește o cameră digitală care face 1500 de imagini pe secundă. Cele cinci butoane care vă stau la dispoziție și la jocuri asigură plăcerea programatorului. Cu acest scop se livrează și un pachet vast de soft-uri care nu este cu nimic mai slab decât pachetul de același gen al lui Microsoft. Cele două butoane suplimentare sunt adaptate perfect pentru dreptaci. Ca tipuri de conectare vă stau la dispoziție PS/2 sau USB, varianta PS/2 lucrând cu o rată de transfer de 80 Hz (standard: 40 Hz). Este garantată satisfacția la jocuri, în ceea ce privește mouse-ul. Mouse-ul Genius cu performanțe pentru jocuri va intra în cursa de șoareci la prețul de 100,-DM.

■ PRODUCĂTOR Kye/Genius
■ TELEFON +4902173 974321
■ WWW www.kye.de



■ **ALTERNATIVĂ**
Microsoft nu mai deține monopolul asupra mouse-urilor optice.

Un mouse simetric

De acum încolo și stângacii intră în cursa de șoareci



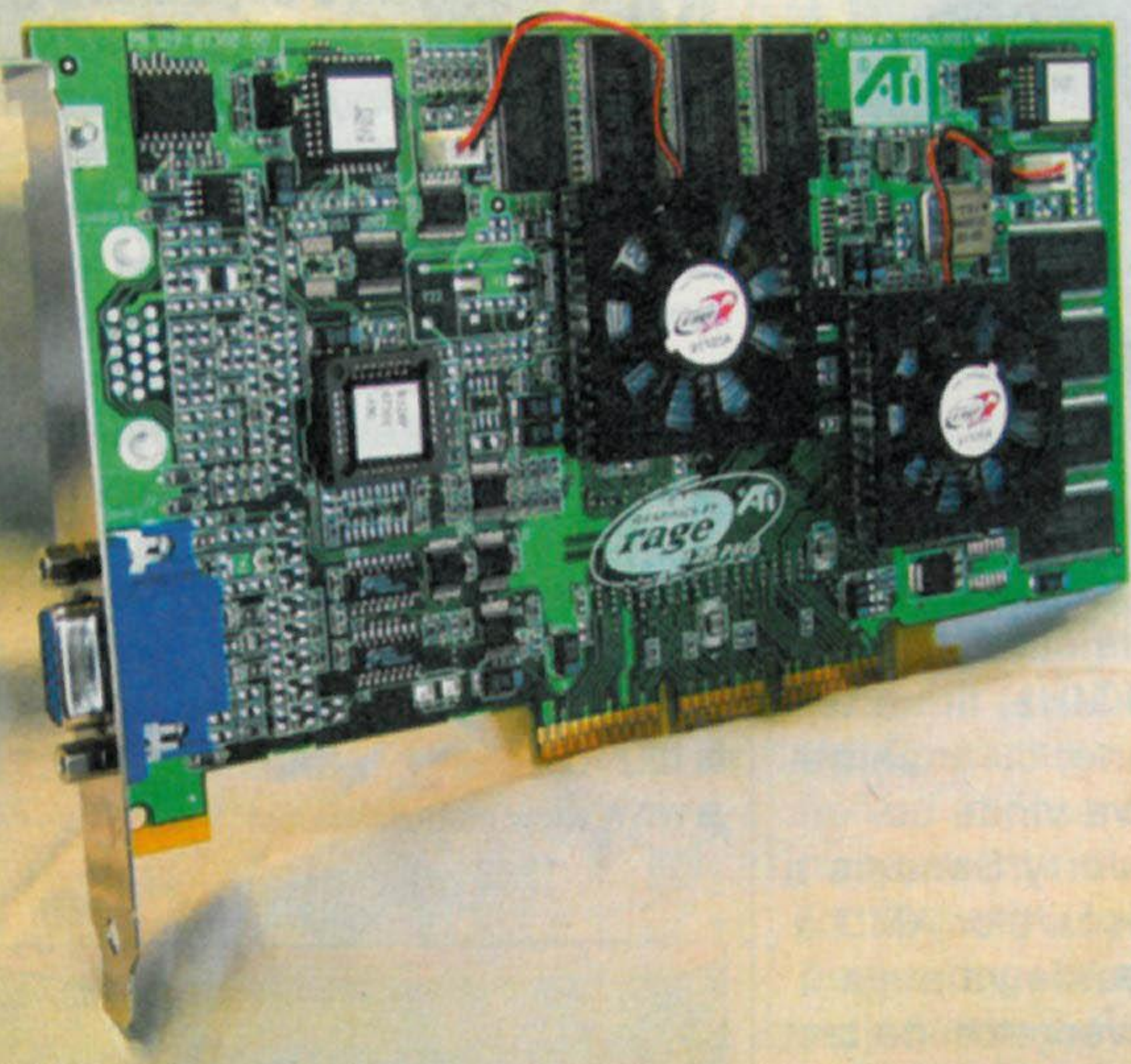
■ **FOTOGENIC**
Rozătoarele optice folosesc o cameră digitală în locul bilelor.

Microsoft și-a botezat cea mai recentă realizare IntelliMouse Optical. Astfel, linia mouse-urilor s-a întregit cu rozătoare care funcționează pe bază optică. Carcasa vine de la IntelliMouse Explorer, dar Optical-ul este mult mai mic. Se recomandă utilizatorilor cu mâini mici (de exemplu copii) și, mulțumită designului simetric, poate fi utilizat și de stângaci. Din acest motiv butoanele 4 și 5 sunt împărțite pe partea dreaptă și stângă. Noua superarmă pentru jucătorii pe mouse va fi vândută la un preț de 110,- DM la sfârșitul lunii martie.

■ PRODUCĂTOR Microsoft
■ TELEFON +490180 5251199
■ WWW www.microsoft.de

ATI Fury Maxx

Last minute test: Fury Maxx a avut nevoie de două lansări pentru a putea fi testat la sânge.



DOI CILINDRI Mulțumită tehnologiei AFR proprie ATI, cele două chipuri grafice își împart lucrul pe cadre.

Știați că ATI este lider mondial în domeniul plăcilor grafice? De vreme ce firma canadiană domină piața largă a consumatorilor, jucătorii s-au orientat spre noutățile concurenților ca 3dfx sau Nvidia. Dar acest lucru se va schimba odată cu Rage Fury MAXX. Apare la circa 620,-DM și este dotat cu două cipuri care administrează câte 32 MB SDRAM. Din motive tehnice, nu există o ieșire TV. Maniacii de DVD vor trebui să renunțe astfel la vizionările gen cinema la televizor. Denumirea MAXX înseamnă că cele două procesoare își împart sarcinile asemănător conceptului SLI al 3dfx. Dar cele două cipuri nu lucrează alternativ pe câte un rând al imaginii (SLI), ci procesează în ordine alternativă câte o imagine. Astfel, MAXX poate prelucra teoretic o cantitate dublă de imagini, dar în practică acest lucru se pune în evidență doar la rezoluții și adâncimi ale culorii mai mari. MAXX-ul care ni s-a pus la dispoziție lucrează la 136/155 MHz (chip/RAM), aflându-se astfel sub cei 140/160 MHz propuși. Memoria rău concepută (8 ns timp de acces) nu permite prea multe jonglări cu overclockingul; maniacii de overclocking trebuie să aștepte apariția altei prăzi. La testarea pe jocuri s-au arătat adevăratele performanțe în comparație cu referința actuală a GeForce. Dacă în Unreal Tournament MAXX ține bine pasul chiar și cu placa GeForce-DDR, în Drakan a atins doar nivelul unui GeForce cu SDRAM. La jocurile cu 3D-engine MAXX a rămas mult în urma GeForce-ului standard, cel puțin în ceea ce privește adâncimea de culori în 16 biți; totuși a reușit să scriească puțin în 32 biți. În afară de asta, ATI a îmbunătățit considerabil driverul OpenGL pe 16 Bit la care am avut deja obiecții. Având în vedere viteza de joc atinsă, nu ne putem pronunța asupra unei recomandări. MAXX este mai degrabă un allrounder solid, care se simte bine în orice joc, mai ales în cele cu adâncime de culoare de 32 biți.

Thilo Bayer
Andrei Ritok-Schotsch

■ PRODUCĂTOR ATI ■ PREȚ cca 620,- DM
■ WWW www.ati.com
■ TEL. +49089-66515-0

■ DOTARE.....Bun
■ FEATURES.....Bun
■ PERFORMANȚĂ.....Bun

PUNCTAJ

84%

PE ȘLEAU



Cunoașteți deja FMD-ROM? Acest disc ar putea înlocui DVD-ROM-ul de pe piață.

DVD este mort!

Thilo Bayer

Redactor Hardware

Să fi murit DVD-ul, când încă nici nu a demarat în domeniul jocurilor? Dacă ar fi după voința firmei Constellation 3D (www.c-3d.net), DVD-ROM-ul ar fi în curând înlocuit de discurile FMD. Caracteristicile tehnice ne pun pe gânduri. 140 GB capacitate (CD: 650 MB. DVD: 17 GB) reprezintă un univers întreg pentru cantitățile de date, iar

Cercetările purtătorilor optici de date trec pe lângă jucători.

viteza maximă de transfer de 1 GigaBit/s (= 125 MB/s) sună foarte bine. Acest lucru se atinge, printre altele, prin suma de straturi

utilizată. Din acestea, zece se află pe un FMDS, la DVD sunt maximum patru. Cel mai bun: FMD-ul va putea probabil să citească și CD-uri și DVD-uri. Dar noi, jucătorii, ce avantaje avem de la un mediu de stocare atât de avansat? Momentan foarte puține. Ne aflăm în anul 2000 și jocurile nu apar încă nici pe DVD. Primul titlu pentru discul cel gros se lasă încă așteptat și transpuneri de DVD ca Baldur's Gate cu siguranță nu vor șoca pe nimeni. Se pare că momentan nici un producător de jocuri nu are bani sau timp pentru realizarea video-urilor MPEG2 supraîncărcate de date. Deci, înainte ca discul FMD să facă ravagii pe piață, producătorii de jocuri ar trebui să se folosească întâi de capacitățile oferite de DVD-ROM.

Athlon-Express

AMD sporește megahertzii.



■ UN CREIER MAI MIC
Cu un nucleu mai mic, Athlon atinge frecvențe de tact mai mari.

După ce AMD a ieșit în ianuarie din nou cu același produs ca Intel cu Pentium III 800 MHz, firma texană a mai plusat o dată, în 11 februarie, cu anunțul re-a lui Athlon 850. Acest nou chip se va vinde cu 849 \$. Cu aceeași ocazie, șeful AMD Jerry Sanders a anunțat că întreaga producție a procesoarelor AMD a trecut cu succes la procesul 0,18. Aceasta va avea drept consecință încă o ridicare a frecvențelor de tact de îndată ce piața va fi pregătită - adică dacă Intel anunță procesoare P III mai rapide. AMD a prezentat deja la o conferință un procesor Athlon de 1,1 GHz răcit cu aer cu L2-Cache integrat - aceeași tehnologie care îl face și pe Coppermine atât de rapid. Acest tip de Athlon, numit "Thunderbird", se va putea cumpăra în lunile următoare.

■ PRODUCĂTOR AMD ■ TELEFON 0049-89-45053199
■ WWW www.amd.com/germany/index.html

Mania Imaginii

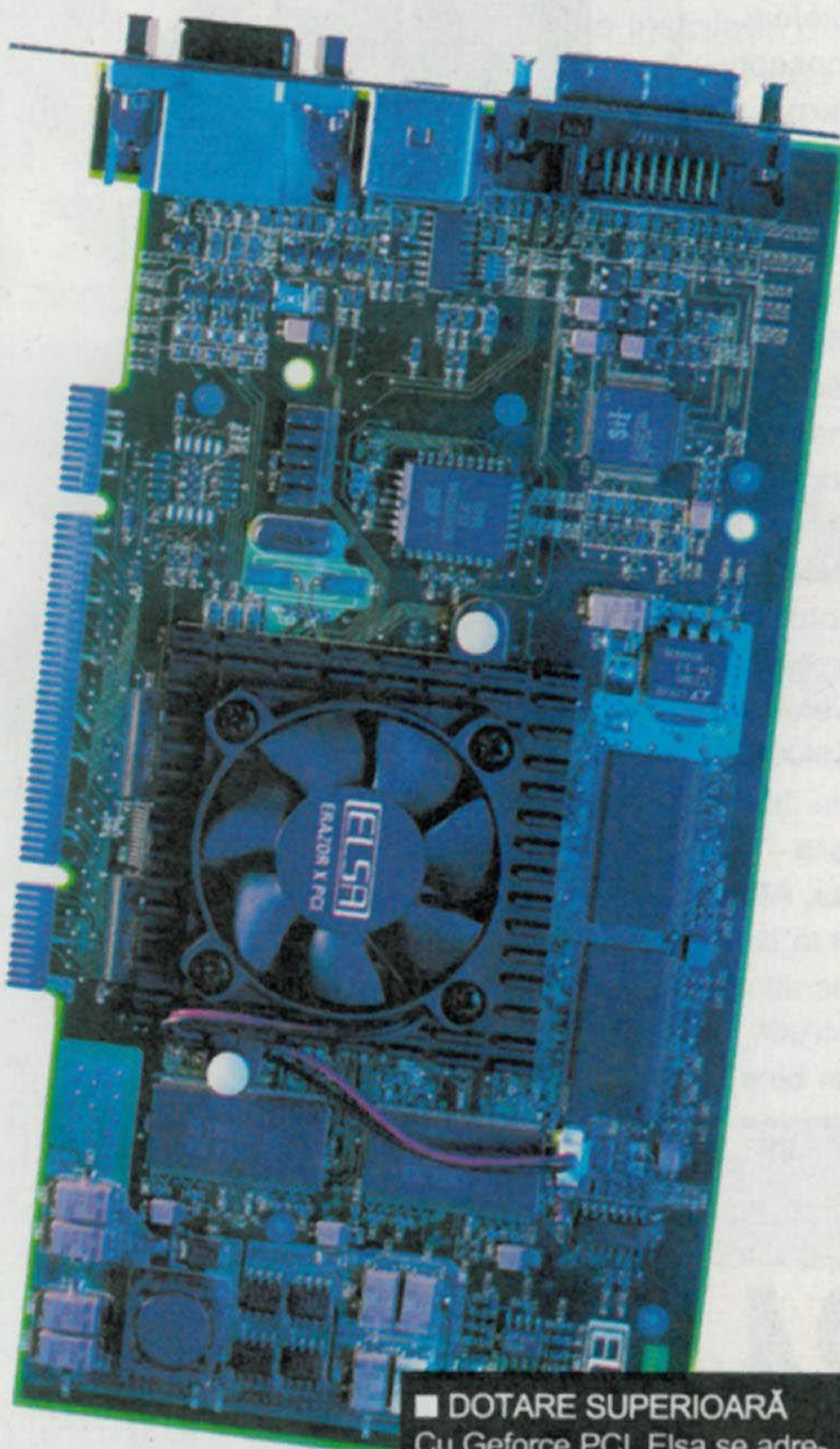
Benchmarking la DVD.

MadOnion.com a atras deja o dată atenția asupra sa cu 3D Mark 2000. Prin noul Video 2000 Benchmark, finlandezii se ocupă de domeniul video. Pe lângă o apreciere calitativă a decodului utilizat și a caracteristicilor capacităților, pentru prima oară se poate analiza și capacitatea de redare. Astfel, nu se poate aprecia doar suportul DVD al plăcilor grafice, ci și calitatea diferitelor Software-DVD-Player-e.

■ PRODUCĂTOR MadOnion.Com
■ TELEFON -
■ WWW www.madonion.com



CONTINUITATE Și DVD ar trebui să fie redat fără întreruperi, asemenea graficii 3D.



■ DOTARE SUPERIOARĂ
Cu GeForce PCI, Elsa se adresează maniacilor de grafică.

GeForce PCI

Elsa livrează primele GeForce-uri PCI

Pe când întreaga lume vorbește numai de slotul AGP, Elsa va publica, pentru prima oară între producătorii de plăci grafice, o placă GeForce pentru slotul PCI. Vă întrebați dacă acest lucru este palpitant? Mulți jucători dețin un PC complet cu grafică integrată sau un calculator mai vechi, fără slot AGP. Pentru aceste suflete sărmene, din păcate, există doar puține opțiuni de a insufla calculatorului o viață grafică nouă. În acest domeniu, plăcile Voodoo3 au rămas relativ fără concurență. ErazorX PCI abordează tocmai acest punct sensibil. Va costa aproximativ 600,-DM și, pe lângă cei 32 Mbyte SDRAM, va fi dotat și cu un port pentru monitoare LCD. Chipul GeForce 256 lucrează cu cei 120 MHz obișnuiți, iar memoria este accesată cu 166 MHz. Software-ul alăturat verifică temperatura de funcționare și reactivitatea aerului, și permite astfel o supratactare controlată a plăcii grafice. Ca termen de apariție, Elsa și-a propus luna aprilie.

■ PRODUCĂTOR Elsa ■ TELEFON 0241-6065112
■ WWW www.elsa.de

Spartan

GeForce DDR rentabil

În timp ce marile nume ale producătorilor de plăci GeForce DDR se ceartă încă la pragul de 600,-DM, Anubis oferă o placă calitativ identică dar mai ieftină, numită Typhon Matrix 256 Pro. Dotarea este limitată, nu are TV out și bundle, însă are un GeForce de 120 MHz cu o memorie DDR de 6 ns. Prețul de 499,-DM este interesant.

■ PRODUCĂTOR Anubis
■ TELEFON 06897-908823
■ WWW www.anubis.co.uk



■ SPĂRGĂTOR DE PREȚURI
Matrix 256 este foarte rentabil.

MICRO-PAD

Noul SideWinder-pad de la Microsoft

Înainte ca Microsoft să prezinte la întâlnirea GameStock o adevărată armată de noutăți în domeniul controlerelor, gigantul de software a lansat pe piață un nou Gamepad. Pad-ul SideWinder Plug & Play se orientează atât



■ **ECONOM**
Noul Gamepad de la Microsoft se adresează începătorilor.

prin preț (45,-DM) cât și prin funcționalitate spre începător. Contactul cu PC-ul se realizează printr-un port USB, nefiind necesare drivere speciale. Pad-ul are o carcasă transparentă și este dotat cu șase butoane de funcții (două pentru foc continuu și patru normale) și un pad pentru degetul mare. Acestea sunt suficiente pentru majoritatea jocurilor de sport și acțiune, și satisfac în primul rând fobiștii de butoane, care nu sunt interesați de overkill-ul de funcții a noilor pad-uri.

■ PRODUCĂTOR Microsoft ■ TELEFON 0180-5251199
■ WWW www.microsoft.de

Test: Viper II Z200

Diamond/S3 și-au lăsat mult timp cu Viper II. Se mai pot alinia concurenței?

În timp ce Viper II se poate cumpăra deja de mult în SUA, primul produs de placă grafică a Diamond/S3 a apărut la mijlocul lui februarie pe piața germană. Prețul acestei plăci "cal de tracțiune" este de 400,-DM și, înainte de toate, urmărește coborârea limitei rentabilității. De aceea, Viper II are 32 MB SDRAM (6 ns timp de accesare), o ieșire TV (S-Video și composite) precum și CD-uri cu drivere și un Software-DVD-Player (Zoran SoftDVD). Chipul folosit lucrează la o frecvență de tact de 125MHz, iar RAM-ul se accesează cu 143 MHz. Aceste valori se află cu mult sub specificările anunțate inițial. La managementul căldurii, din păcate se utilizează un cooler pasiv. Cine dorește deci să supratacteze placa, nu poate evita montarea unui ventilator. Totuși, în acest mod se ating frecvențe de cca. 135 MHz la chip și de 155MHz la memorie. La jocurile bazate pe engine-ul Q3, Viper II ne surprinde cu capacități mai mari decât cele ale lui Fury MAXX. Își ia zborul și în Unreal Tournament dacă vă procurați driverul Metal, optimizat de pe homepage. În ambele cazuri, performanța se realizează prin trucuri ingenioase de drivere. Această primă bună impresie pălește însă la jocuri Direct3D. În Drakan, Expandable și Descent 3, Viper II a fost parțial mai încet decât TNT2, V3 sau G400. La acestea se mai adaugă buguri generale de driver la corectura luminozității, filtrarea texturii și la evaluarea informațiilor de profunzime. Acestea nu ne ușurează luarea unei decizii. Maniacii DVD și fanii jocurilor care utilizează engine-urile Unreal sau Q3 o pot cumpăra fără ezitare; aceștia pot adăuga punctajului nostru încă 5 - 10 procente. Cine are însă nevoie de un accelerador bun pentru jocurile Direct 3D, ținând cont de driverele actuale, obține mai multă performanță cu produsele concurenței.

Thilo Bayer
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



■ **SPECIALISTUL 3D**
Viper II se impune în jocurile cu engine-ul Q3 sau Unreal Tournament.

■ PRODUCĂTOR S3/Diamond ■ PREȚ 399,-DM
■ WWW www.diamondmm.de
■ TELEFON 08151-266330

■ DOTARE.....Bine
■ FEATURES.....Bine
■ PERFORMANȚĂ.....Bine
PUNCTAJ 79%

NOUTĂȚI ÎN DOMENIUL HARDWARE

Topul cititorilor PC-Games

Pentru a ști ce se joacă într-adevăr: lună de lună aflăm ce se joacă pe calculatoarele cititorilor de PC-Games.

1

(id Software/Activision)

DIN NOU CU UNA MAI PUTIN BPS îi strică în mod regulat domnului Carmac cifra de afaceri din Germania - 65.000 de cumpărători au fost mai rapizi și au cumpărat jocul din timp, înainte de indexare.

Luna trecută: 2

2

AGE OF EMPIRES 2 (Ensemble Studios/Microsoft)

ALI-LEA RĂZBOI MONDIAL În RTS-ul lui Microsoft chinezi, vikingi și scoțieni împotriva celorlaltor, persanilor și japonezilor.

Luna trecută: 12

3

UNREAL TOURNAMENT (Epic Games/GT Interactive)

TRINITATE Alături de grupul Carmac și Valve (Half Life), domeniul shooterelor este dominat de Epic - atât offline cât și online.

Luna trecută: 3

4

HALF-LIFE (DT.) (Valve/Havas Interactive)

PATRU CÂȘTIGĂ De mai bine de un an, jocul 3D premiat cu PC-Games Award se menține în topul cititorilor.

Luna trecută: 5

5

FIFA 2000 (EA Sports/Electronic Arts)

AL CINCELEA ELEMENT Un PC rapid, un gamepad, încă un gamepad, un adversar pomit și FIFA 2000 și seara este salvată.

Luna trecută: 4

6

GTA 2 (DMA Design/Take 2)

ȘASE CILINDRI Doar cine fură un vehicul bun, poate goni mai repede decât poliția.

Luna trecută: 7

7

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE (Gearbox/Havas Interactive)

A AJUNS ȘE PE ȘAPTE Cine nu măcelărește în Half-Life pe internet, se joacă cu acest CD-suplimentar.

Luna trecută: 6

8

INDIANA JONES 5 (LucasArts/THQ)

ATENȚIE Arheologul vedetă i s-au pregătit duzini de capcane peride - astfel trebuie gândit bine fiecare pas.

Luna trecută: 10

9

SWAT 3 (Sierra Studios/Havas Interactive)

DE NOUĂ ORI MAI ÎNTELEPT este să vă dotați unitățile anti-tero și cu veste anti-glonț pe lângă mitraliere.

Luna trecută: -

10

EARTH 2150 (TopWare Interactive)

A ZECEA PORUNCĂ Să nu ai alți zei de 3D RTS pe lângă mine - nici măcar pe Thandor.

Luna trecută: 22

11

35

STARCRAFT (Blizzard/Havas Interactive)

12

9

C&C: TIBERIAN SUN (Westwood Studios/Electronic Arts)

13

19

HOMEWORLD (Relic/Havas Interactive)

14

8

TOMB RAIDER 4 (CORE Design/Eidos Interactive)

15

14

BALDUR'S GATE (BioWare/Interplay)

16

11

ANSTOSS 2 GOLD (Ascaron/THQ)

17

NOU

WHEEL OF TIME (Legend/GT Interactive)

18

12

DIABLO (Blizzard/Havas Interactive)

19

27

DRIVER (Reflections/GT Interactive)

20

NOU

PLANCESCAPE TORMENT (Interplay)

Locul în clasament

7

11

Clasarea de luna trecută

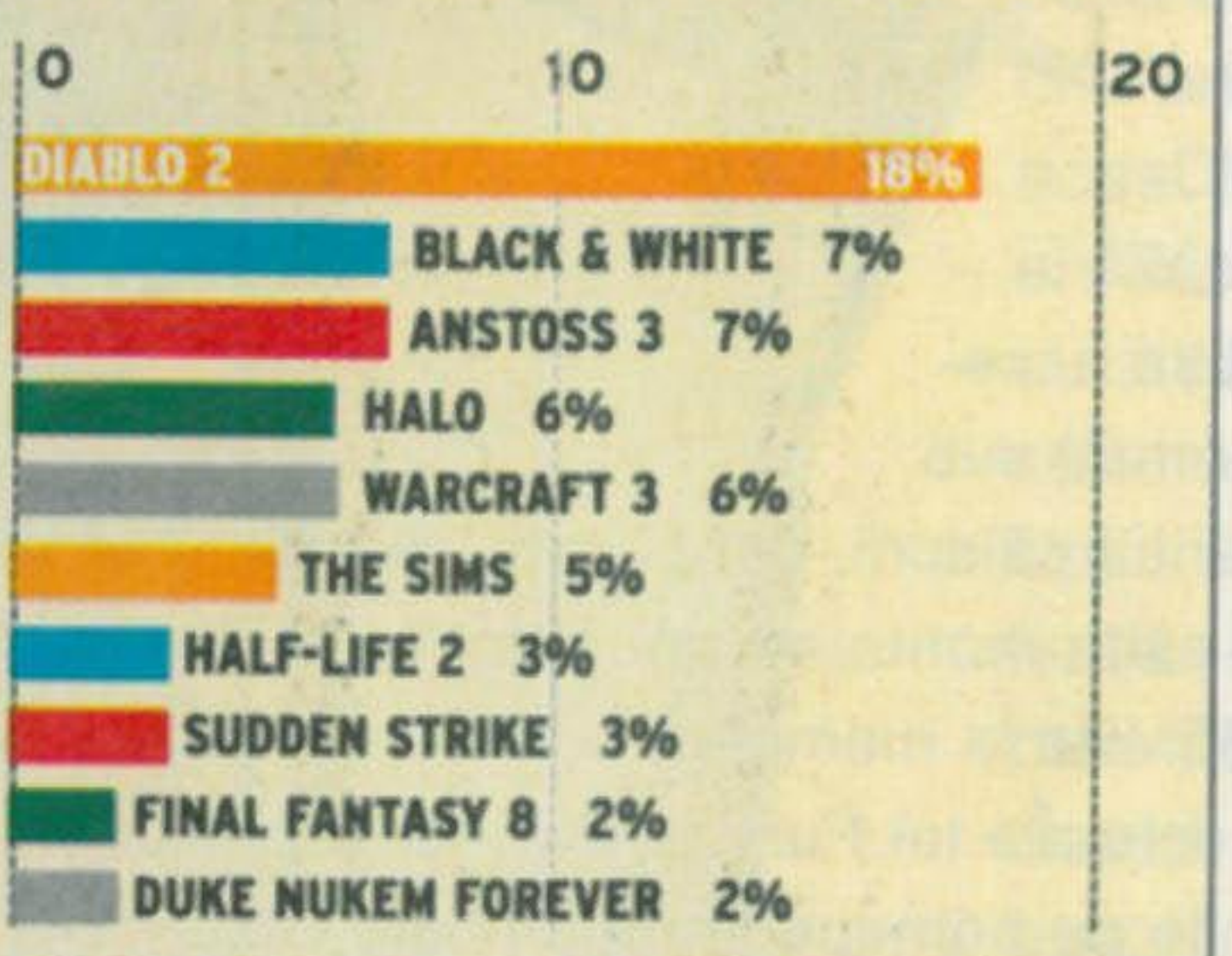
Schimbare față de luna trecută

▲ Crescător

— Neschimbat

▼ Coboară

Jocurile de care se bucură cel mai mult cititorii PC Games:



JOCUL CU RĂBDAREA Nu a demarat încă nici testul beta pe internet al lui Diablo 2.

TOP 10 GERMANIA

- 1 ▲ 2 AGE OF EMPIRES 2
- 2 NOU GOLD GAMES 4
- 3 NOU SWAT 3
- 4 NOU PLANESCAPE: TORMENT
- 5 ▼ 1 TOMB RAIDER 4
- 6 NOU RTL SKISPRINGEN
- 7 - PHARAO
- 8 NOU PLAY THE GAMES VOL. 2
- 9 ▼ 5 INDIANA JONES SI TURNUL BABEL
- 10 NOU IN DEUTSCHLAND INDIZIERTES SPIEL

TOP 10 UK

- 1 - CHAMPIONSHIP MANAGER 99
- 2 ▲ 3 AGE OF EMPIRES 2
- 3 NOU IN DEUTSCHLAND INDIZIERTES SPIEL
- 4 ▼ 2 TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION
- 5 ▼ 4 THEME PARK WORLD
- 6 NOU PLANESCAPE TORMENT
- 7 ▼ 6 HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
- 8 - COMMAND & CONQUER 3: TIBERIAN SUN
- 9 ▼ 5 UNREAL TOURNAMENT
- 10 ▼ 7 FIFA 2000

TOP 10 USA

- 1 ▲ 3 ROLLERCOASTER TYCOON
- 2 ▼ 1 WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
- 3 ▲ 6 AGE OF EMPIRES 2
- 4 NOU ROLLERCOASTER TYCOON ADD-ON
- 5 NOU IN DEUTSCHLAND INDIZIERTES SPIEL
- 6 NOU RAINBOW SIX GOLD EDITION
- 7 NOU RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
- 8 ▼ 7 DEER HUNTER 3
- 9 NOU COMMAND & CONQUER 2: TIBERIAN SUN
- 10 NOU HALF-LIFE

Dacă doriți să participați și dvs. la Topul Cititorilor și să câștigați unul din cele 10 jocuri din top vizitați www.pcgames.de și urmați instrucțiunile de participare descrise pe site.

SURSE: Mulțumim MCV Germania, MCV SUA și MCV UK pentru sprijinul acordat.

Nu uitați să menționați numele și adresa pentru a vă putea trimite premiul.

Angajații Computec Media AG nu au drept de participare.

PC Games

Lista de așteptare din februarie

În fiecare lună în PC-Games: Lista tuturor evenimentelor importante, termene și date de lansare.



■ **COMANDANT AL PUTERII**
Credeti sau nu, *Force Commander* se apropie totuși de finalizare.

Lansările lunii

Ma 29.2. TRAFIC GIANT înaintează pe străzile pc-urilor

Jo 2.3. ULTIMA ASCENSION apare în versiunea Germană.

Jo 2.3. Peste munți și văi până în magazine: **SUPERBIKE 2000.**

Jo 16.3. În sfârșit apare **THE SIMS** și în Germania.

Vi 17.3. Economisiți bani cu **SETTLERS 3: GOLD EDITION.**

Vi 17.3. Strategii își încearcă norocul cu **THEOCRACY.**

Vi 17.3. Fotbalul este viața noastră cu **UEFA CHAMPIONSLEAGUE.**

Jo 30.3. Publicitate reușită: **NEED FOR SPEED: PORSCHE.**

Jo 30.3. Aproape în sezonul 2000: **F1 WORLD GRAND PRIX 99.**

Jo 30.3. Nu se mai numește „Masterthief”: **DARK PROJECT 2.**

Evenimente

și termene

Mi 8.3. GAME DEVELOPERS CONFERENCE în San Jose.

Vi 10.3. Începe testul nostru de referință al chipseturilor **VOODOO 4/5.**

Adventure

Alone in the Dark 4.....	Trim. 4 2000
Anachronox	Mai 2000
Arcatera	Aprilie 2000
Baldur's Gate	August 2000
Deep Fighter	Iunie 2000
Deus Ex	Iunie 2000
Diablo 2	Trim. 3 2000
Galleon.....	Trim. 4 2000
Gothic	Trim. 2 2000
Planescape: Torment 2.....	Trim. 4 2000
Pool of Radiance.....	Noiembrie 2000
Simon the Sorcerer 3D.....	Trim. 2 2000
Stonekeep 2	Trim. 4 2000
Summoner	Noiembrie 2000
The Neverending Story.....	Trim. 2 2000
Vampire: Masquerade	Aprilie 2000

Sport & Curse

Box Champions 2000	Trim. 1 2000
Championship Motocross	Trim. 3 2000
Colin McRae Rally 2	Trim. 2 2000
Grand Prix 3.....	Trim. 3 2000
No Fear Downhill Mountain Biking.....	Trim. 1 2000
Prince Naseem Boxing	Trim. 1 2000
Rally Racing Simulation	Noiembrie 2000
World Sports Cars	Trim. 1 2000

Simulation

B17 Flying Fortress 2.....	Trim. 1 2000
Comanche 4	Trim. 1 2000
Crimson Skies	Trim. 2 2000
Descent 4	Octombrie 2000
Destroyer Command	Trim. 1 2000
Enemy Engaged: Comanche Hokum	Trim. 2 2000
Freelancer	Trim. 4 2000
Gunship 3	Trim. 1 2000
Star Trek: Klingon Academy	Aprilie 2000
Starlancer	Trim. 3 2000

Strategie

Anno 1503	Trim. 4 2000
Battle Isle 4	Trim. 3 2000
Black & White	Trim. 1 2000
C&C 3: Firestorm.....	Trim. 1 2000
Call to Power 2	Toamna 2000
Dark Reign 2	Iunie 2000
Der Clou 2	Iulie 2000
Traffic Giant	Februarie 2000
Settlers 4.....	Trim. 4 2000
Force Commander	Trim. 2 2000
Ground Control	Trim. 1 2000
JA 2: Unfinished Business.....	Trim. 1 2000
Republic: The Revolution	Trim. 4 2000
Star Trek: Armada	Trim. 2 2000
Star Trek: New Worlds	August 2000
Starfleet Command 2	Trim. 4 2000
Sudden Strike	Aprilie 2000
WarCraft 3	Trim. 4 2000

Action

C&C: Renegade.....	Trim. 3 2000
Daikatana	Aprilie 2000
Deep Fighter	Trim. 2 2000
Devil Inside.....	Aprilie 2000
Dino Crisis	Mai 2000
Duke Nukem forever	Trim. 2 2000
Evolva	Aprilie 2000
Giants	Septembrie 2000
Halo	Septembrie 2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Iunie 2000
KISS Psycho Circus	Iunie 2000
Loose Cannon	Trim. 1 2000
Max Payne	Octombrie 2000
MDK 2	Mai 2000
Obi-Wan	Trim. 2 2000
Oni.....	Iunie 2000
Rune.....	Trim. 2 2000
Soldier of Fortune	Trim. 1 2000
Star Trek: Voyager	Trim. 1 2000
Team Fortress 2	Trim. 2 2000
Turrican 3D	Aprilie 2000



■ **MASCARADA VAMPIRILOR**
A început testul beta pentru hitul lui Nihilistic.



■ O LUME NOUĂ ȘI FRUMOASĂ

Splendoarea vizuală din *Black & White* nu-și găsește pereche. Și pe calculatoare mai mici puteți savura această lume detaliată.

Cel mai bun joc al tuturor timpurilor?

Black & White ar putea schimba pentru totdeauna lumea jocurilor. Am testat ultima versiune.

■ PRODUCĂTOR Lionhead Studios ■ DISTRIBUȚIE Electronic Arts ■ LANSAREA PRESUPUSĂ Iunie 2000 ■ ALTELE Un genial mixaj de genuri cu un control simplu

PE SCURT

Prin ce diferă *Black & White* de celelalte jocuri?

Așa de multe ar fi că nici nu le-am putea enumera.

Ne puteți da totuși câteva amănunte?

Deci: o lume în întregime simulată, fizică complexă, control inovativ, grafică genială, o acțiune neliniară, feeling de Tamagotchi și multe altele.

Sună complicat, adică nimic pentru pauza mea de prânz?

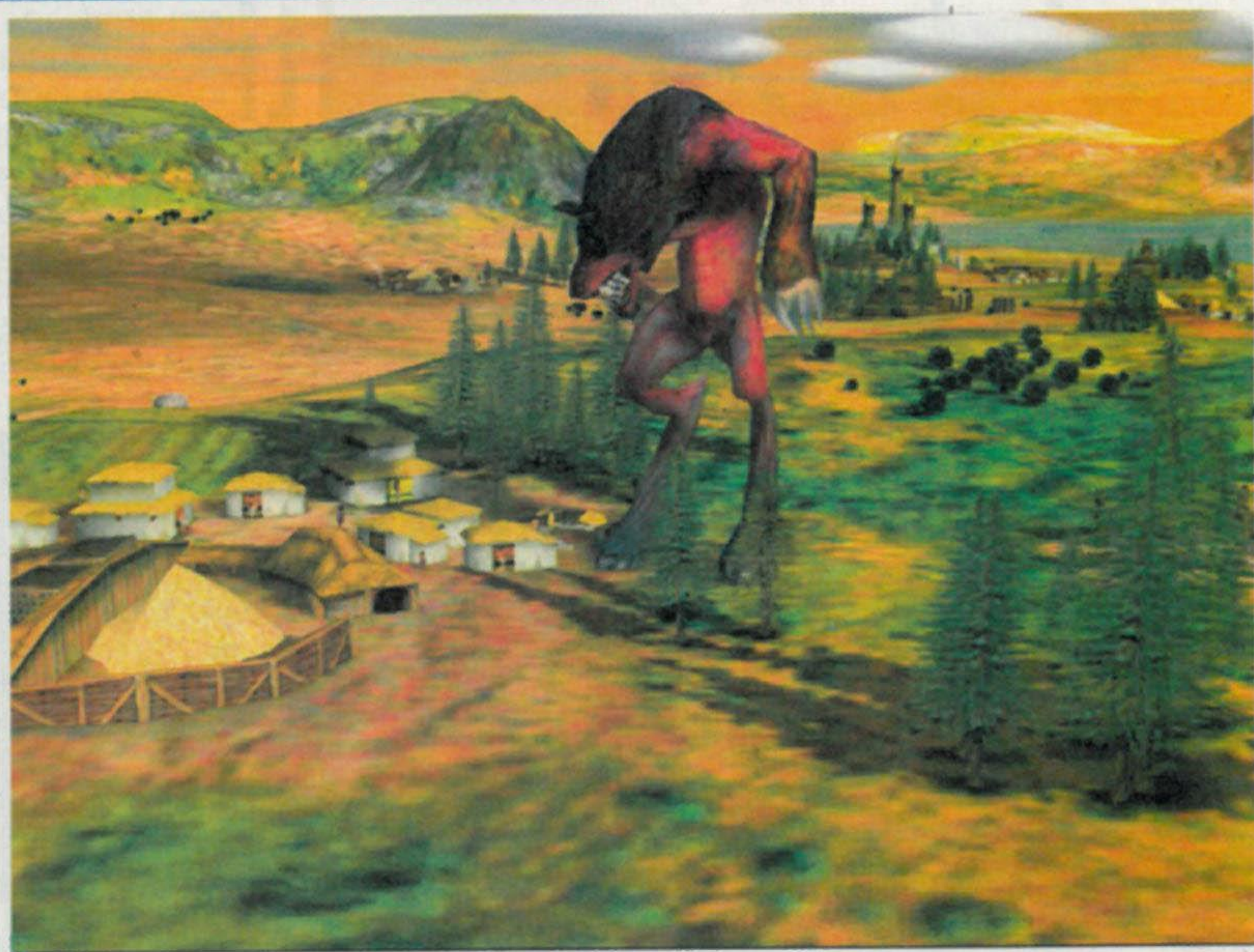
Ba da, căci pentru evoluția jocului e totuna să jucați doar două minute sau două ore. Numai să nu faceți fărâmituri pe tastatură!

Un lucru este sigur: *Black & White* este cel mai complex joc al tuturor timpurilor. În același timp este ușor de jucat, astfel că oricine stăpânește după câteva minute toate funcțiile. La ce vă puteți aștepta de la capodopera de la Molyneux?

Este un joc de strategie? E o simulatie? Sau este un RPG? De fapt *Black & White* are din fiecare câte ceva și este astfel ceva cu totul nou. Rolul vostru ca zeu este de a stăpâni lumea. Cum realizați acest lucru și care va fi rezultatul depinde doar de stilul vostru de joc. Producătorul, Lionhead, a realizat o lume în totalitate simulată, care decide la fel de mult ca și reacțiile voastre desfășurarea acțiunii. Nu există misiuni prestabilite și nici o acțiune liniară. Deoarece *Black & White* e atât de incredibil de complex și de multistratificat, am fragmentat



ȚĂRANI ÎNAINTE, MAI DAȚI UN GOL! Dacă supușii dvs. se saturează de lucru, se încumetă să joace o partidă de fotbal. Bineînțeles un zeu sever îi poate dezobișnui ușor



NU VĂ TEMEȚI DE LUPUL CEL RĂU

Creaturile vă imită acțiunile.

și va continua să consume oameni până când îi veți permite. Cu câteva lovituri bine țintite îi arătați copilului că nu vă distrează faptul că vă mănâncă supușii, astfel creatura învață că activitatea pe care o făcea este falsă și rea. Dacă dimpotrivă considerați că e foarte corect ca protejatul dvs. să devoreze oameni mângâiați-l după fiecare masă festivă pentru a-l lăuda și a-l întări în acțiunile sale. Dar nu numai aceste acțiuni directe influențează făptura în dezvoltare, ci și felul în care abordați lumea și locuitorii ei. Astfel ei învață de exemplu să arunce cu pietre, să folosească formule magice sau să-și culeagă hrană din copaci. Toate acestea nu apar dintr-o dată, ci pe parcurs. Efectele le puteți urmări direct pe modificările peisajului. Dacă sunteți un zeu binevoitor și drept, lumea devine mai luminoasă, are culori prietenoase, poate chiar și un curcubeu romantic. Ca tiran răuvoitor priviți asupra unui continent scufundat într-o lumină palidă și pe care supușii lucrează mai degrabă decât să joace fotbal sau să facă dragoste. Deoarece fiecare jucător influențează cu propriul caracter acțiunea, fiecare joc va decurge diferit. Trebuie să amintim faptul că în modul single player nu puteți pierde cu adevărat. Chiar dacă vă neglijați în totalitate supușii, aceștia nu vor dispărea ci se vor ocupa ei înșiși de supraviețuirea lor. Dar astfel ei își pierd credința în dumneavoastră și nu vi se vor mai închina. Consecințe: veți avea mai puțină mană și mai puțină influență asupra lumii, fapt pentru care nu veți

cunoaște niciodată toate detaliile jocului. Peter Molyneux ne asigură că nu are influență asupra duratei sau dificultății jocului dacă sunteți un zeu bun, rău sau neutru. "Toți vor avea aceleași șanse doar trăirile vor fi diferite", promite el. Asupra acestui aspect mai revenim în paginile următoare.

Peter Molyneux este foarte mândru de realizarea echipei sale, implementarea acestui proiect: "De doi ani jucăm versiuni de testare și analizăm dacă caracterul jucătorului are într-adevăr efect. Cel mai ușor se poate urmări acest lucru la creaturi. Unul dintre programatorii noștri este un tip foarte liniștit și introvertit și exact la fel se comportă și creatura lui. Eu, dimpotrivă sunt domnitorul crud și la fel arată și lumea mea. Arată destul de întunecată!" *Black & White* ne arată acest lucru prin lenta modificare a lumii. Creaturile rele capătă pas cu pas o colorație mai întunecată, dinți mai mari și o ținută mai agresivă a corpului. Creatura unui zeu bun este dimpotrivă mai deschisă, se mișcă mai grațios și pare drăgălașă. Chiar și muzica și zgomotele se modifică în funcție de zeul respectiv și se modifică de la lin - armonic la confuz - amenințător. Pentru că creaturile învață continuu ceva de la dumneavoastră, e o satisfacție extraordinară să vezi cum aruncă iarna cu bulgări de zăpadă, cum dansează pe muzica din colecția dumneavoastră de CD-uri, cum exersează formule magice sau cum joacă fotbal cu sătenii. *Black & White* este pentru single player la fel de captivant ca și pentru "zeii" care se joacă cu plăcere în rețea sau pe internet cu alte persoane. Veți afla totul despre componenta de multiplayer a lui *Black & White* precum și despre adăugirile pe care Lionhead le va pune gratuit la dispoziție după publicare, în numărul următor al PC Games.

Florian Stangl
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



această prezentare, jocul neputându-se explica suficient pe câteva pagini. De aceea pe această pagină dublă veți afla mai mult despre construcția în mare a jocului. Pe paginile următoare puteți citi totul despre controlul jocului și despre posibilitățile de a descoperi realitatea fictivă a acestuia. În ultimele trei pagini vă explicăm de ce morala și creaturile joacă un rol atât de important în *Black & White*. Unul din elementele esențiale este cercetarea și descoperirea lumii. Mai toate obiectele, de la copac până la om, pot fi manipulate și folosite. Acest lucru este valabil mai ales la creaturile pe care le găsiți în *Black & White*. Un cal inofensiv poate deveni un monstru înspăimântător și, dimpotrivă un lup poate deveni o creatură nobilă cu aură angelică. Cum se dezvoltă aceste creaturi depinde doar de dvs. Imaginați-vă creaturile ca pe niște copii mici care învață de la dvs., parțial arătându-le ce este bun și ce este rău. De exemplu tânăra dvs. creatură mănâncă un om pentru că îi este foame. Deoarece copilul nu diferențiază binele de rău, nu-și pune întrebări



DEȘERTUL TRĂIEȘTE Lionhead pregătește nouă peisaje diferite.

Cercetați și descoperiți

Chiar și fără a juca cu adevărat, cu lumea complexă a lui Black & White vă puteți ocupa ore-n șir.

PE SCURT

Ce înseamnă a cerceta?

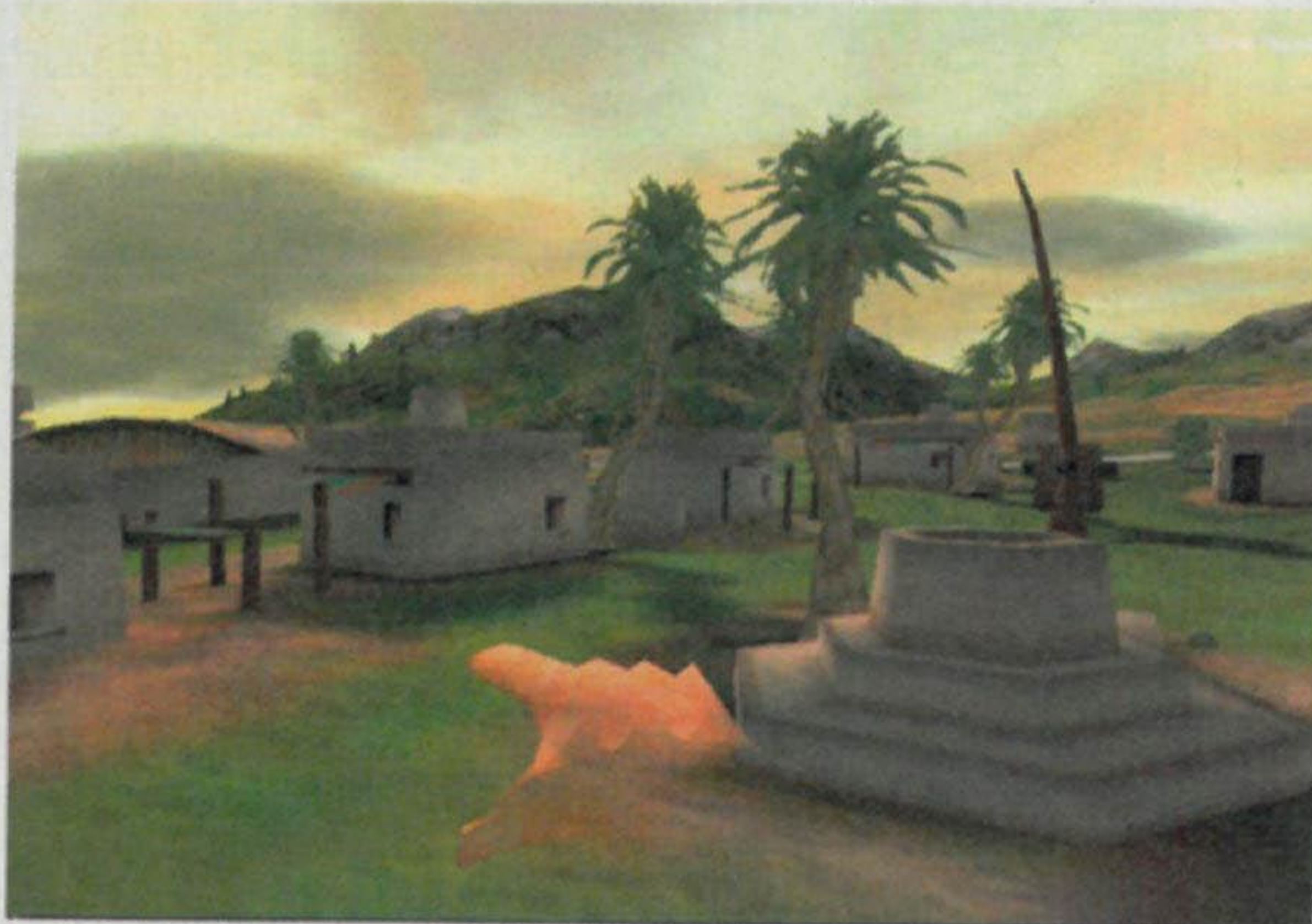
Puteți manipula mai totul în lume: să rupeți copaci, să aruncați cu pietre, să produceți furtuni, să vă cuplați protejații sau să le dați o minge pentru fotbal.

Ce altceva mai înseamnă?

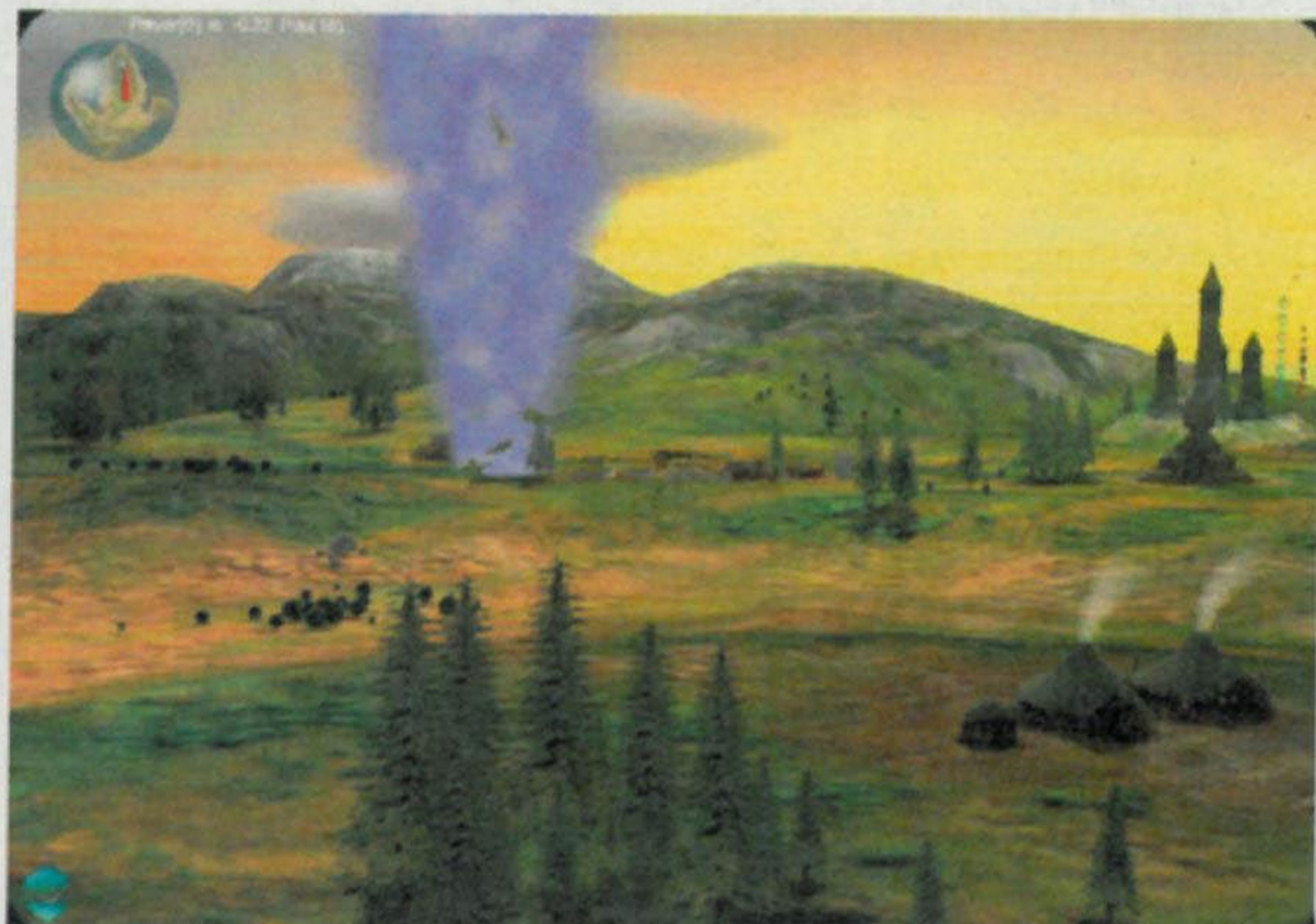
Cu sistemul fizic se pot realiza multe lucruri distractive. Astfel, puteți lansa o stâncă la vale sau chiar un sătean, dacă sunteți un zeu rău.

Și ce descoperi cu toate acestea?

Toate faptele dumneavoastră sunt analizate de joc. Dacă sunteți rău, lumea se întuneacă, oamenii lucrează mai mult ș.a.m.d.



MÂNA DOMNULUI Cu mâna dirijată de mouse treceți prin lume, ridicați obiecte și folosiți formule magice.



FURTUNA Cu formula magică pentru furtună puteți obține această furtună devastatoare, cu condiția să cunoașteți simbolul corespunzător

Veniți ca zei pe o lume nouă și stranie - ce e de făcut? Cel mai bine cercetați calm împrejurările și încercați să vedeți ce se poate face cu copaci, stânci și locuitori. Până să aflați totul pot trece câteva ore.

Black & White nu se poate asemăna în nici un caz cu alte jocuri de strategie. Deoarece lumea nu se bazează pe evenimente declanșate în momentul în care jucătorul ajunge la un anumit loc pe hartă, Lionhead simulează mai degrabă un continent viu cu locuitori inteligenți, care pot trăi și fără influența dvs. De aceea acțiunile dvs. nu declanșează evenimente prevăzute într-o anumită ordine, ci

modifică condițiile de mediu ale simulației, fapt care generează noi situații. Pentru a vă face o imagine despre acest sistem complicat, dar nu descurajant, puteți să cercetați împrejurimile pur și simplu după voia inimii. La începutul jocului nu există constrângere de timp sau de acțiune, aveți posibilitatea să vă acomodați în liniște cu controlul și cu fizica jocului. Precum știți, zeii nu au nevoie de meniuri sau butoane pentru a controla un joc. De aceea, în *Black & White* nu aveți decât o mână divină cu care vă mișcați și manipulați totul.

Controlul se face cu mouse-ul dând pur și simplu un clic pe regiunea respectivă și vă trageți sau

vă împingeți până acolo. La fel procedați și la rotire, sau dați pur și simplu un clic dublu pe o regiune și deja goniți încolo. Tot așa de ușor ridicați și obiectele: țineți doar mâna deasupra lor și selectați-le indiferent că este vorba de un copac, o stâncă, un om sau o formulă magică. Toate obiectele se subordonează unui sistem fizic care asigură nota de realism și permite unei stânci să se rostogolească, sau unui copac în flăcări să fie stins cu apă.

Vă întrebați de ce este nevoie de așa ceva? Foarte simplu: adversarul dumneavoastră ar putea aprinde un copac cu o minge de foc și l-ar putea arunca pe păduri care ar începe să ardă. Dar fără

■ MIERE ȘI BICE

Cu supușii dvs. puteți face tot ce vreți și ce nu vreți. Dați-le cadouri sau pedepsiți-i cu tunete și fulgere.

păduri supușii dvs. ar avea mai puțină hrană și mai puțin material de construcție, deci ar trebui să stingeați incendiul cât mai repede. Posibilități asemănătoare există pentru aproape orice găsiți în joc. Doar fantezia dvs. pare să pună limite posibilităților. Cu un simplu ciocănit pe o casă îi chemați afară pe supușii dvs. Dacă-i luați apoi și-i așezați în fața unor stânci, aceștia vor începe să cioplească noi materiale de construcție pentru casele lor. Toți locuitorii lumii se ocupă permanent de activitățile lor cotidiene: adună hrană, joacă fotbal, țin sărbători în sat, vă construiesc un templu, se duc la pescuit sau vin la citadela dvs. pentru a vi se închina. Dacă credincioșii nu se roagă destul de des, bateți clopotul din centrul satului, după care omuleții pornesc îndată spre citadelă pentru a vi se închina.

Omagiile vă aduc mana necesară pentru formulele magice pe care le primiți în cursul jocului și le întăriți permanent. Vrăjile însă, nu sunt ușor de procurat în varianta minge de foc numărul 2, sau trăsnet varianta 3, acestea trebuie îmbunătățite cu simboluri magice. O simplă minge de foc impresionează adversarul doar pentru scurt timp, dar dacă înainte desenați cu mâna o pentagramă pe sol, din minge apar cinci și mai puternice. Aceste simboluri le puteți ghici singuri, sau îndepliniți rugăciunile supușilor dvs. și poate primiți drept răsplătă un indiciu sau chiar o formulă magică nouă. Cea mai puternică formulă magică se activează printr-un simbol deosebit de dificil - cu semnătura lui Molyneux. "Am introdus acest lucru doar pentru a evita o înfrângere în modul multiplayer", mărturisește râzând șeful lui Lionhead.

Pentru a afla care este dispoziția protejaților dvs., apropiați-vă pur și simplu de sol și observați-i. Dacă hambarul este bine umplut, micile creaturi au mai mult timp pentru povești de dragoste sau alte activități libere. Dacă vreți



PARADISUL PE PĂMÂNT Atât de frumoasă poate fi o lume stăpânită de un zeu bun. Cine vrea să fie un tiran va vedea cum lumea sa devine tot mai întunecată și mai respingătoare.



să-i fiți puțin de ajutor naturii, apucați pur și simplu un bărbat și așezați-l lângă o femeie, dacă nu au nimic mai important de rezolvat cei doi dispar într-o căsuță și ... ei... își asigură urmași care apoi se maturizează încetisor. Cu cât mai mulți supuși aveți, cu atât mai mare vă este sfera de influență, care va ajunge cândva în vecinătatea unui alt sat. Acolo veți găsi un nou popor din cele nouă existente, pe care va trebui de asemenea să-l convertiți. Fiecare trib are capacități și formule magice specifice pe care le puteți obține prin îndeplinirea rugăciunilor. Dar până să ajungeți la acest punct vor mai trebui îndeplinite unele sarcini. De exemplu: pentru a vă găsi prima creatură (într-un fel reprezentantul dvs. pe Pă-

mânt), trebuie să eliberați o strâmtoare blocată de stânci. Îl veți descoperi singuri ori veți observa că supușii dvs. se opresc din când în când în fața barajului și arată înspre dvs., pentru a vă da un indiciu. Dacă tot nu vă descurcați, vă ajută cei doi sfătuitori - îngerașul și drăcușorul - cu propuneri din punct de vedere moral total diferite.

Florian Stangl
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



NOAPTEA TOȚI TIGRI SUNT GRI Ziua și noaptea alternează la fel ca și anotimpurile. Bineînțeles, există zăpadă și ploaie.



ȘI SE FĂCU LUMINĂ Efectele grafice spectaculoase sunt ceva obligatoriu la Lionhead. Aici un zeu tocmai face o vrajă de vindecare a satului său lovit de soartă.

Dincolo de bine și de rău

Moralul joacă un rol important în Black & White. Dumneavoastră hotărâți ca zeu ce este bine și ce e rău.

PE SCURT

Există un story în Black & White?

Da, dar îl scrieți chiar dvs. Cum adică?

Doar sunteți zeu și prin acțiunile dvs. scrieți această poveste.

Și care este treaba cu binele și cu răul?

Jocul vă analizează acțiunile din punct de vedere moral. Prin aceasta jocul nu devine mai greu sau mai ușor, ci elementele lumii se modifică corespunzător.

Există un scop al jocului?

Puteti juca Black & White ore întregi, dar scopul este de a confrunta creatura dvs., în modul multiplayer, cu creaturile adversarilor.

Designul misiunilor este atât de deosebit încât de fapt nici nu există adevărate misiuni. Jucătorul în postura lui de zeu poate mai degrabă îndeplini sau ignora rugăciunile protejaților săi.

Black & White nu cunoaște misiuni în sensul clasic. Nu există nici o coregrafie sau ramuri de acțiune stricte. Trucul este că Peter Molyneux și echipa lui îi dau jucătorului libertatea de a alege cum se va desfășura jocul pentru a întări senzația de zeu. În practică lucrurile funcționează în felul următor: un băiețel mic fuge de la o fa-

milie, nu mai găsește drumul spre casă și zace total epuizat undeva în mijlocul sălbăciei. Mama acestuia vă cere prin rugăciune ajutorul, acțiune animată cu ajutorul unui 3D-engine. Acum trebuie să vă decideți dacă doriți să o ajutați la găsirea și vindecarea copilului, pentru ca acesta să poată pleca acasă sau apucați femeia și o aruncați în apă, pentru a le arăta sătenilor că zeul lor nu vrea să fie deranjat cu lucruri mărunte ca acesta. Orice hotărâre ați lua ar spori frica respectiv credința supușilor dvs. Prin decizia dvs. nu

se va acționa doar un buton care apoi îi va spune programului că jucătorul este rău și prin urmare acum locuitorii se tem de el. Mai degrabă contribuie la conturarea unui portret al jucătorului care se reflectă prin comportamentul locuitorilor, peisajului sau a creaturii dumneavoastră. Însă o separare clară între alb și negru, bine și rău, nu există. Lionhead nu dorește să vă prescrie ce este moral și ce nu. Acest lucru îl decideți doar dumneavoastră. Încă un exemplu: o pereche bine hrănită de țărani are multe





FEMELĂ, NECĂSATORITĂ, COLORATĂ CAUTĂ Se pare că această broască țestoasă are un caracter foarte bun.



CU VACA ÎN OGRADĂ Creaturile dvs. provoacă multă vâlvă printre săteni până când se obișnuiesc cu ele. Inițial le este frică de ele.



■ METAMORFOZA MEDIULUI

La fiecare acțiune a dvs. mediul se modifică puțin. Moralul definit de dvs. indică sensul acestor modificări.

BLACK&WHITE



Pentru a vă pregăti creatura pentru luptă puteți să-i arătați cum să arunce cu stânci sau cum să facă vrăji.

vaci, pe când ceilalți săteni rabdă de foame. Puteți spune: "Nu mă interesează. Să mănânce furaje!" Asta nu-i face fericiți pe săteni, dar vor supraviețui totuși. Puteți spune: "Ce nesimți-re! Le rup gardul ca să iasă vacile!" Sau puteți pedepsi sătenii deoarece copii acestora fură vaci, ceea ce le displace bineînțeles țăranilor. După cum am spus: acțiunea în sine nu schimbă nimic. Mai degrabă totalitatea acestora lasă poporului o imagine despre dvs. Nu este hotărâtor nici în ce ordine sau dacă acceptați cerințele supușilor dumneavoastră. Derularea jocului poate fi influențată uneori pozitiv dacă vă ocupați din timp de unele lucruri dar de cele mai multe ori puteți să administrați după plac.

Caracterul dvs. poate fi observat cel mai ușor pe evoluția creaturii dvs. În primele minute ale lui *Black & White* descoperiți întâi o vale ascunsă în ceață deasă unde trei animale așteaptă să fie luate de dvs. "Sunt ca niște cățeluși mici", descrie Molyneux scena, "văd mâna jucătorului și sar în sus pentru a atrage atenția asupra lor." Dacă v-ați decis pentru o creatură la început, aceasta vă urmează la fiecare pas. Întocmai unui copil nu știe prea multe despre lume, dar învață repede. Dacă îi va fi foame, va înhăța probabil un sătean, iar dvs. trebuie să-i arătați prin lovituri sau mângâieri dacă e bine ce face. Creatura are o anume înclinație spre joacă pe care și-o trăiește jucându-se cu pietre sau cu alte obiecte. Pe

lângă acestea vă urmărește continuu și vă imită acțiunile. Astfel învață să înțeleagă și să dobândească, ca un copil, moralul societății în care se maturizează. Inițial toate creaturile sunt neutre, nici bune și nici rele. Dacă vă loviți însă des alteregoul cu timpul devine mai agresiv și față de alte viețuitoare. Dimpotrivă, dacă vă comportați frumos cu el, va deveni o creatură drăguță dar care știe să și lupte dacă e nevoie.

Pentru a vă pregăti creatura pentru lupte, puteți să-i arătați cum se aruncă cu stânci sau cum se folosesc formulele magice. Trebuie să-i arătați doar mișcările corespunzătoare - creatura le va imita. Poate învăța chiar și simbolurile de amplificare a vrăjilor. Dacă se ajunge la o confruntare, cele 22 de animale diferite cum ar fi vacă, cal, lup, tigrău sau broască țestoasă folosesc diferite tehnici și lovituri speciale, care sunt excelent animate. Fiecare lovitură provoacă o vânătăie care dispare cu timpul, sau o cicatrice care rămâne o viață

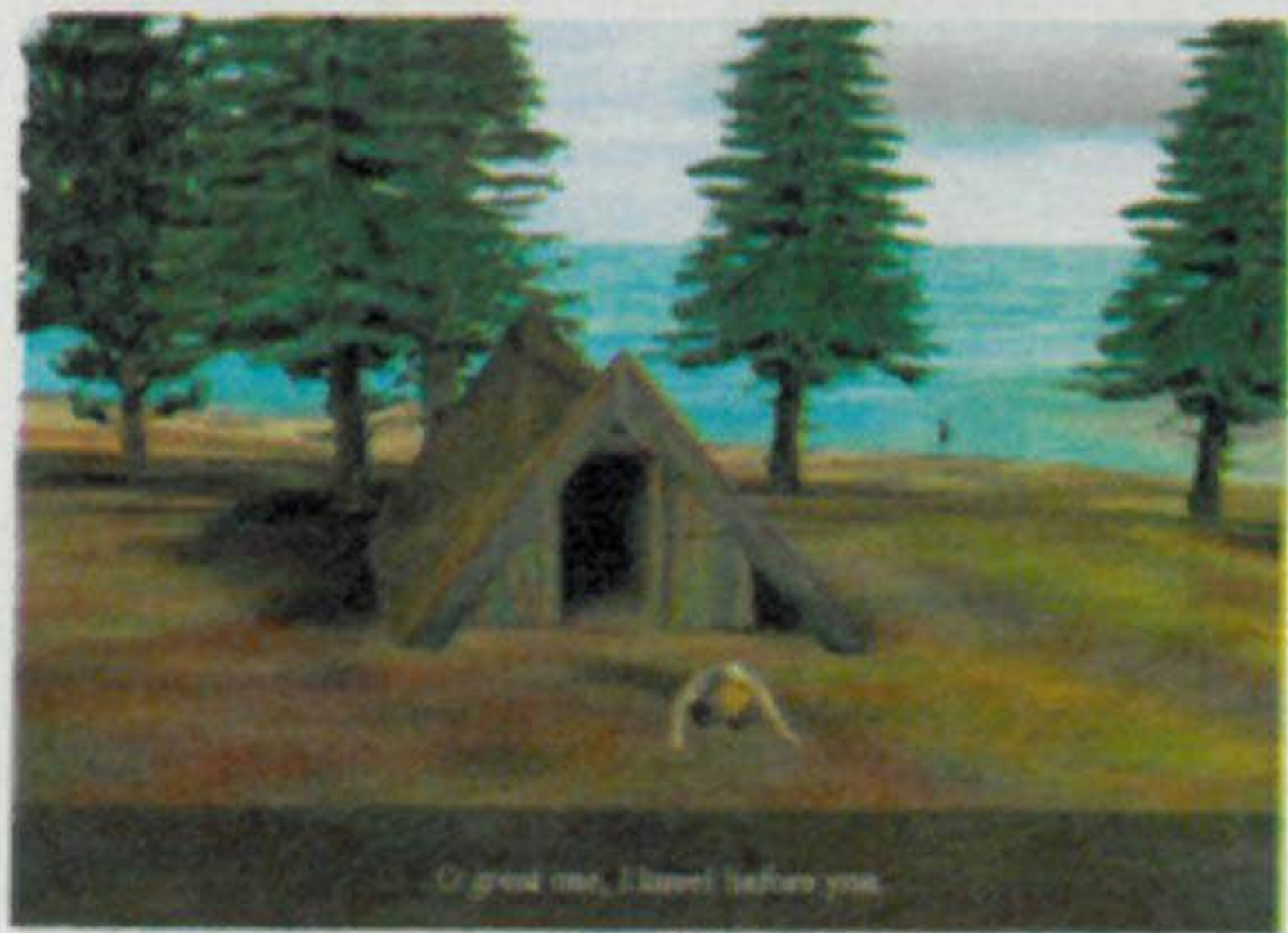


ROMANTISM PUR Alternarea permanentă a zilei cu noaptea ne oferă apusuri superbe de Soare

întreagă. Astfel se poate recunoaște deja de la distanță cât de călită în luptă este o creatură și se pot trage concluzii referitoare la capacitățile stăpânului ei. Nu se pot lupta însă doar creaturile, o pot face și zeii direct. Cu formule magice ca fulgere, mingi de foc sau furtuni puteți slăbi populația adversarului dvs., sau vă puteți sprijini adepții cu clopotul magic de energie. Trebuie să rețineți însă că în postura de zeu nu puteți interveni decât acolo unde aveți influență. Această zonă este marcată cu un inel roșu care pornește din centrul satului și se termină undeva în ținut. Până aici puteți vrăji sau ridica obiecte. Restul lumii îl puteți explora, dar doar creatura dvs. poate întreprinde ceva - dvs. aveți mâinile legate acolo. Perimetrul de influență îl puteți lărgi, asemănător lui *Settlers*, prin sporirea populației și prin construirea unor noi clădiri. Astfel puteți ajunge și în zona adversarului pentru a-l ataca eventual. O importanță însemnată o are acest procedeu în modul multiplayer, pe care vi-l prezentăm în numărul următor al PC Games. În varianta multiplayer *Black & White Worlds*, adversarii se întâlnesc pe un continent întins și încep cu câte un popor relativ slab. Pe hartă sunt împrăștiate alte triburi care își revendică drepturile asupra materiilor prime și mai ales asupra formulelor magice aflate în perimetrul



POFTĂ BUNĂ Dacă nu doriți ca tigrul să prădeze oameni, loviți-l.



RUGĂCIUNEA Îndepliniți rugăciunile supușilor și veți fi răsplătiți.

Prezentarea maimuțelor și crocodililor

Ce se va întâmpla cu creaturile pe care le găsiți în joc depinde de dumneavoastră. Ele vă imită acțiunile ca un copil.



1

Aspect: Maimuță de atmosferă cu blană aurie
Caracter: Plăcută, bine intenționată, de giugiulit



2

Aspect: De maimuță, ca din Cartea Junglei
Caracter: Calm, prieten bun al copiilor



3

Aspect: Bavarez preistoric de tipul "Oktoberfest"
Caracter: Nesățul, bătaios



4

Aspect: Fratele mai mare al unei șopârle drăgălașe
Caracter: Hazliu, stângaci, dar puternic



5

Aspect: Viitoare poșetă pe două picioare
Caracter: Contemporan incisiv cu probleme de solzi



6

Aspect: Zmeu de casă cu păr pe dinți
Caracter: Model "Else King" într-o zi proastă

lor. Bineînțeles, fiecare adversar încearcă să-și extindă cât mai repede sfera de influență asupra acestor zone. De aceea este atât de important ca creatura dvs. să învețe cât mai repede să se folosească de formulele magice, pentru că poate provoca mare dezordine în tabăra adversarului dvs. În timp ce acesta se află în expansiune, pe când dvs. nu puteți întreprinde nimic acolo. Dacă doriți să aflați ce modificări a suferit mediul în urma faptelor dvs. și ce valori morale redau acestea, merită să pătrundeți o dată în citadelă. Pe lângă meniuri de opțiuni, aici găsiți și o galerie a tuturor creaturilor dvs. și un fel de zece porunci. Acestea sună de exemplu în felul următor: "Să nu mănânci alți oameni" sau "să-ți fie frică de zeul tău". Aceste porunci însă nu rămân neschimbate, ele se pot modifica în cursul jocului în funcție de faptele săvârșite de dvs. "E

Cu mingi de foc sau furtuni puteți ataca populația adversarului.

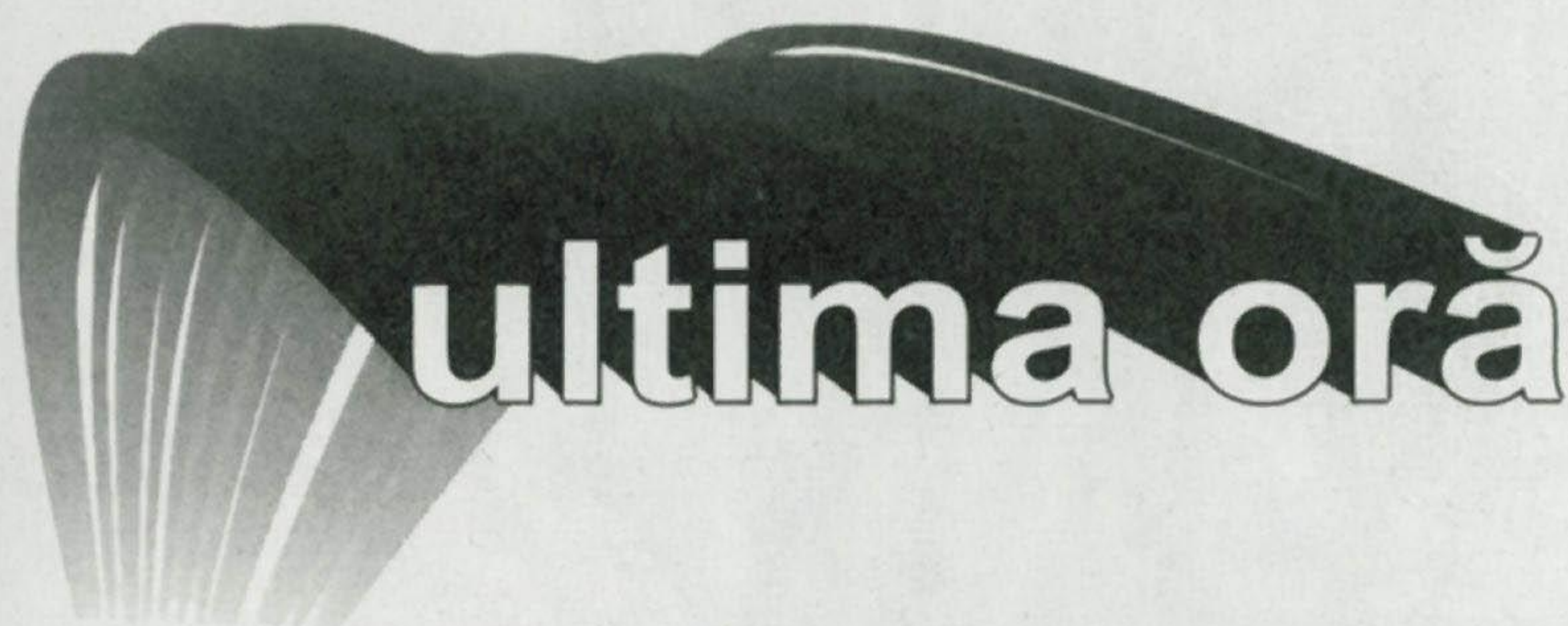
foarte greu să devii un zeu foarte bun sau extrem de rău", spune Peter Molyneux. "Dar cine-și sacrifică mai mult timp poate atinge acest lucru."

Florian Stangl
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



DĂDĂCIȚI MAIMUȚA Cu mâna divină mângâiați creatura pentru a o lăuda. Loviturile însă atrag după sine frica și respectul.

Sony lansează PlayStation2



Lansarea oficială în Japonia a avut loc în 4 martie a.c.

În America de Nord, data apariției nu a fost încă anunțată; în orice caz, Sony Company Entertainment America a declarat oficial că PlayStation2 va apărea în toamna anului 2000. Sony declară că va anunța data oficială în luna mai.

În Japonia, prețul este de 360-370\$, iar în America prețul va fi de cca. 300 \$. Oricum, acest preț va fi echivalent cu prețul unui PlayStation din 1995. Pentru Europa nu avem încă detalii.

Va fi compatibil PlayStation 2 cu toate jocurile vechi?

Da. Este în stare să ruleze toate jocurile PSX originale. Datorită faptului că procesorul I/O (input/output) al sistemului este în esență același cu cel inițial, sistemul va folosi acest procesor pentru a asigura compatibilitatea cu toate jocurile de PlayStation mai vechi. Răspunsurile la întrebarea dacă PS 2 va extinde capacitățile jocurilor originale cu noi caracteristici precum modul high-resolution sau texture filtering, au fost date deja. Potrivit Sony, sistemul nu extinde jocurile PS, ci mai degrabă le rulează sub înfățișarea, viteza și contextul lor original.

Este capabil PlayStation să ruleze jocuri PS 2?

Categoric nu. Jocurile Ps 2 sunt concepute exclusiv pentru hardware PS 2. Actualul PS nu recunoaște noile instrucțiuni introduse în jocurile PS 2.

Va folosi PS 2 periferice cum ar fi controlere și carduri de memorie?

Da. În timp ce PS 2 va avea controlere, carduri de memorie și periferice specifice, toate cardurile originale PS, controlerele (chiar și cele de PocketStation) sunt compatibile cu PS 2. Primele două periferice anunțate oficial sunt un controler PS 2 analog dual-shock și un card de memorie de 8MB. În orice caz, acestea nu sunt compatibile cu PlayStation.

Care sunt perifericele neoficial anunțate?

Un MultiTap PS2 și harddrive add-on pentru secvențe video, muzică și jocuri. Nici unul nu a fost anunțat oficial, dar după declarațiile lui Phil Harrison, vor apărea în mod sigur. O altă componentă periferică neanunțată oficial este un sistem de căști și recunoaștere vocală.

Ce jocuri au fost anunțate deja oficial?

În Japonia, lansarea oficială constă în 12 jocuri, de la RPG-uri la jocuri de curse, luptă și strategie, dintre care amintim următoarele:

- Ridge Racer V (Racing Namco)
- Eternal Ring (Adventure, From Software)
- Kesson (RTS, KOEI)
- A-Train (Simulație, Artdink)
- Street Fighter EX3 (Fighter, Capcom)
- Doukyu Billiards 2 (Simulație, Ask)
- Stepping Selection (Dancing Arcade, Jaleco).

Câte porturi de controler are un sistem?

Surprinzător, există doar două. Din nou, Sony plănuiește să creeze un MultiTap pentru PS 2 care va permite jocul simultan în patru.

Date tehnice

CPU: 128 Bit "Emotion Engine"

- System Clock: 300 MHz
- System memory: 32 MB Direct Rambus
- Memory Bus BandWidth: 3.2 GB / sec.
- Coprocesor: FPU (Floating Point Multiply Accumulator x 1, Floating Point Divider x 1)
- Vector Units: VU0 și VU1 (Floating Point Multiply Accumulator x 9, Floating Point Divider x 1).
- Floating Point Performance: 6.2 GFLOPS
- 3D CG Geometric Transformation: 66 milioane poligoane / secundă
- grafică: "Graphics Synthesizer"
- decodor imagine: MPEG2
- Frecvență ceas: 150 MHz
- DRAM - Bus bandwidth: 48 GB/sec.
- DRAM bus width: 2560 bits
- configurație pixeli: RGB: Alpha: Z Buffer (24:8:32)
- Maximum Polygon Rate: 75 mil./sec.

Sound: "SPU2+CPU"

- Number of voices: ADPCM: 48 canale pe SPU2 + software setting
- Sampling frequency: 44.1 KHz sau 48 KHz (selectabil)

Procesor I/O

- CPU core: Current PlayStation CPU
- Frecvență ceas: 33.8 MHz sau 37.5 MHz (selectabil)
- Sub Bus: 32 Bit
- Tipuri interfețe: IEEE1394, USB
- comunicații: prin PC-Card PCMCIA
- Disc: DVD-ROM (compatibil și CD-ROM).

(continuare în numărul viitor)

Redacția

PE SCURT

Ce înseamnă *Bleem*?
Asta ne va spune Randy
Linden de îndată ce s-au
vândut 5.000.000 de
exemplare.

Câte *Bleem*-uri s-au vân-
dut până acum?

De la publicarea în aprilie
1999, peste 1.200.000 de
bucăți.

Ce părere are Sony des-
pre *Bleem*?

Mai bine nu întrebați...



It's not a Sony!

Joc pentru PlayStation pe PC: mulțumită lui *Bleem!* nu mai este o problemă. Am testat programul, despre care se zice că face minuni în privința aplicabilității lui, și am vorbit cu creatorul acestuia, Randy Linden, despre drumul greu de la idee la programul finit.

Sony PlayStation este tentant chiar și pentru cei mai înrăiți maniaci de PC: pe consolă ne așteaptă jocuri rapide de bătai și curse, fără perioade enervante de încărcare, RPG-uri japoneze tenebroase, opere horror în cantități uriașe. Majoritatea acestora nu vor fi transpuse niciodată pe PC. Toți le-ar vrea, dar are sens să mai dai 200,-DM pentru o cutie de joc când ai o imensă unitate de calcul sub birou? Nici o șansă. Atunci ce ne facem? Începând cu anul trecut, răspunsul este : *bleem!*

Printr-un truc simplu, inventatorul Randy Linden a reușit să facă



FĂȚĂ ÎN FĂȚĂ Efectul netezitor al graficii tridimensionale transformă o Xena urâtă, de PlayStation, într-o concurentă pentru următorul contract de Revlon. Dar, până când apare frumosul rezultat, e nevoie de multă răbdare.

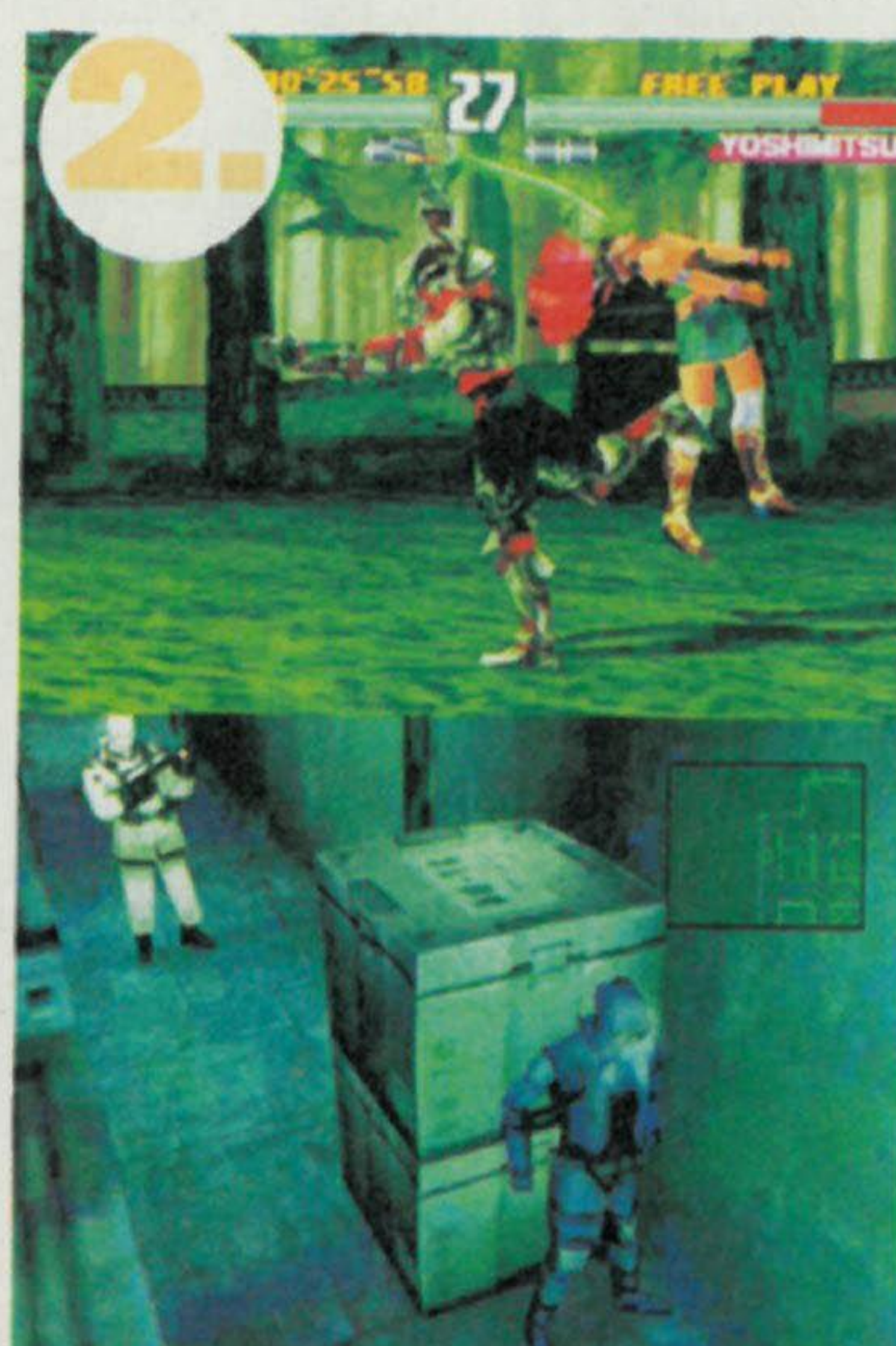
■ IN GARDUL DE SĂRMĂ.

Așa ar dori probabil Sony să-l vadă pe Randy, inventatorul lui *Bleem!* și pe colegii acestuia: după lacăt și gratii.

Merită oare achiziția?

Chiar dacă sunteți un jucător convins de jocuri PC, nu ar fi rău să aveți *bleem!* în arhivă. Dar ce motive ar putea convinge un posesor al unui Pentium de 3000,-DM să treacă măcar temporar la PlayStation?

Achiziția ar fi rentabilă pentru că...



...Doriți să puneți capăt avantajului înjosi-tor pe care îl are deținătorul unui PlaySta-tion, de a avea în mână mult mai devre-me un titlu cum a fost *Dino Crisis*.

... doriți să încercați, în sfârșit, jocuri care până acum erau exclusive pentru alte siste-me, cum ar fi spectacolul de bătăi *Takken 3*, actionshoker-ul *Metal Gear Solid* sau *Gran Turismo*, renumitul joc de curse.

... deși dețineți deja un PlayStation, (ima-ginea din stânga) doriți să savurați grafica accelerată în 3D (imaginea din dreapta). În imagine: cursele de acțiune *TestDrive 5* de la EA.

apetisante multe CD-uri de Play-Station și pentru PC-uri. A disecat codul-program al jocului, pentru a afla care comenzi circulă între hardware-ul Sony și jocuri. Pe baza acestor informații, a peticit o arhivă cu coduri care păcălește aproape 250 de produse PSX pretinzând că PC-ul este cea mai vândută consolă de jocuri din lume. Cu mici restricții, programul funcționează și la nenumărate alte produse. Pentru că Randy și echipa lui trebuie să completeze programul pentru fiecare joc nou, nu se vor putea juca absolut toate jocurile chiar de la prima încercare, dar, cu puțin noroc și multă contribuție intelectuală, programul va fi cândva perfect. Inclusiv accelerație 3D și antialiasing. Asta merită toate sacrificiile. Ce v-ar putea determina să

cumpărați *bleem*? Probabil doriți să jucați un titlu pe care-l puteți cumpăra doar în "Sonyland" sau, varianta a doua: doriți să aveți cât mai multe jocuri încă de la apariția lor, adică înainte de a fi transpuse pe PC. Sau sunteți de mult posesorul unui PlayStation, dar v-ați săturat de grafica spălăcită de tip bloc. Cu ajutorul lui *bleem!* se realizează o rezoluție mult mai mare și culori mult mai intense. Dar pentru a exploata la maxim emulatorul, trebuie să posedați un sistem Pentium II dotat cu cel puțin 32 MB RAM. Pentru a profita și de grafică, este obligatoriu un 3D-card.

Procedura de achiziție: Coman-dați *bleem!* prin distribuitorul german CDV (www.cdv.de). Puțin mai târziu, primiți un CD colorat pe care sunt salvate softul pro-

priu zis și codurile de siguranță. Acesta se introduce în drive, după care apare mesajul de a introduce CD-ul PSX. Această schimbare a CD-urilor este o for-



FOC DE ARTIFICII *Legends of Legaia* este un RPG foarte colorat. Asemenea efecte de culori ies mult mai palide pe PlayStation.

Între satisfac-
ție și nervi:
bleem! Costă
nervi, răsplă-
tește însă prin
clipe superbe
de joc.

mă destul de complicată de protecție împotriva multiplicării și trebuie repetată la fiecare pornire a unui joc. Procedura este enervantă, dar poate fi iertată unui producător cu capital mic, care se teme pentru propria existență.

Pasul următor: *bleem!* scanează titlul aflat în CD-drive asupra compatibilității. Dacă nu apare nici un avertisment, înseamnă că a trecut deja prin laboratorul american. Dar dacă apare în anunț că este vorba de un program încă necunoscut, speranța că cele două componente se vor armoniza e deșartă. La fel și apariția unui update.

Apoi ce se întâmplă? Rara posibilitate a Jocului dumneavoastră pornește instantaneu corect. Felicitări! Posibilitatea b), cel mai des întâlnită: dați peste greșeli de grafică, sunet și control. Punctul de plecare în această situație este homepage-ul producătorului (www.bleem.de). Aici găsiți o listă cu circa 800 de înregistrări care vă informează asupra setărilor de sistem, driverelor și versiunilor de *bleem!* pe care trebuie să le instalați pentru ca jocul să funcționeze. Oricum este recomandată o conectare la internet. Altfel nu puteți avea acces la informațiile zilnice despre ediții îmbunătățite ale soft-ului și despre tips-urile celorlalți tovarăși de suferință.

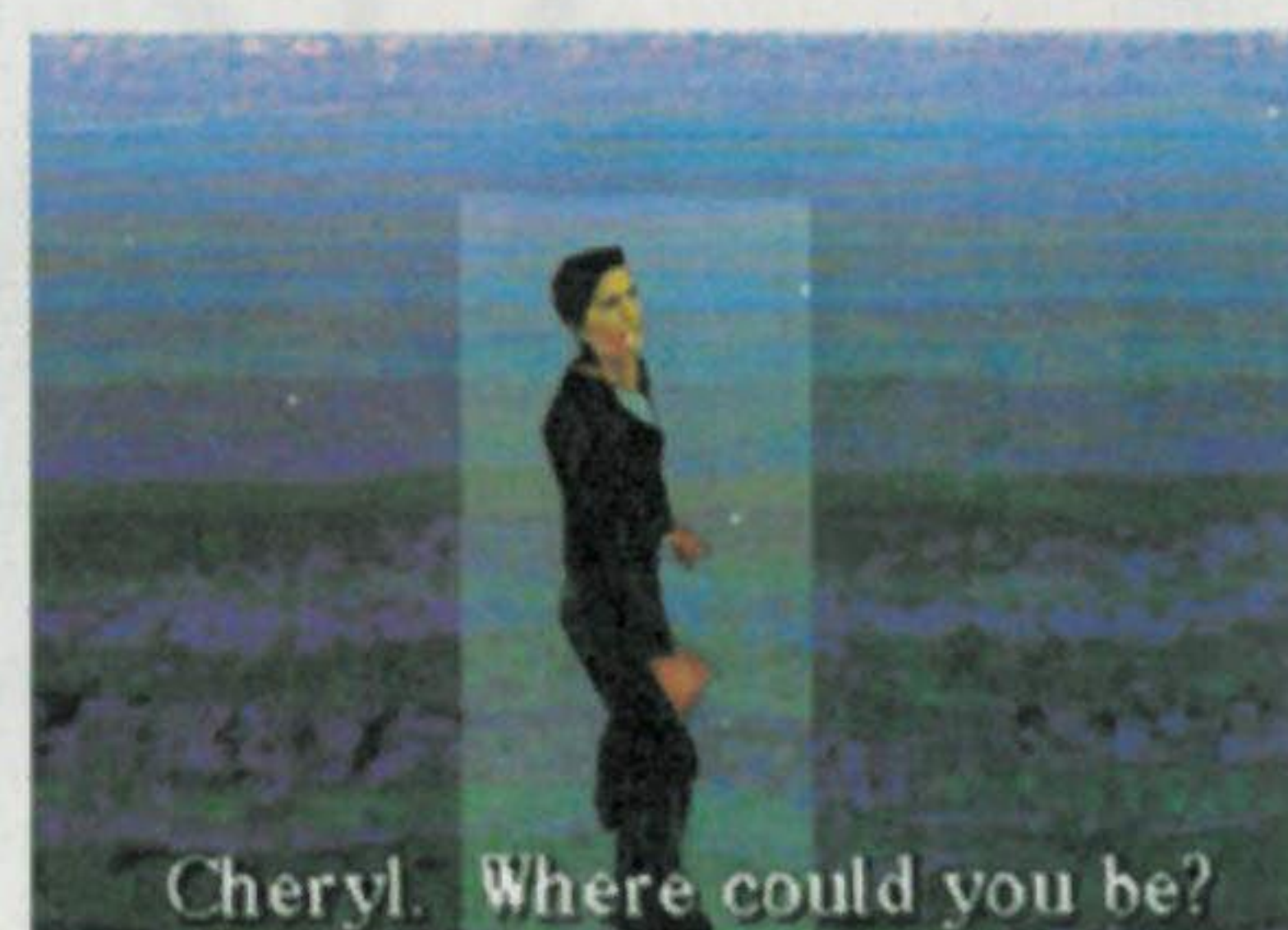
Odată îndepărtate toate proble-

mele de incompatibilitate, surpriză: Gamepad-urile funcționează perfect cu *bleem!* Dacă aveți adaptor, le puteți folosi chiar și pe cele originale de la Sony. Ba mai mult, sunetul și grafica pot fi modificate după preferințe și, cu câteva excepții enervante, funcționează și cele două cartele de memorie emulate. Rezumatul? Da, ce sună complicat este în realitate și mai rău! Veți transpira abundent până să reușiți să porniți unul din cazurile problemă. Cu o configurație funcționează doar un joc, iar cu alta alt joc. Dar o privire aruncată asupra imaginilor de pe ecran ne arată că merită efortul. Jocurile de PlayStation arată pe PC ca cenușăreasa înainte de miezul nopții: lustruite, strălucitoare, pline de culoare și foarte clare. Și, din fericire, tot așa stau lucrurile și cu amabilitatea producătorului și a comunității *bleem!*: este exemplară. În cele din urmă, calculul rentabilității trebuie să și-l facă fiecare individual: Aveți destulă răbdare să căutați driver-ul corespunzător pentru fiecare componentă? Sunteți dispuși să vizitați regulat homepage-ul producătorului pentru a vă actualiza programul? Concluzia este: cine vrea să folosească puține titluri de PlayStation în toată splendoarea lor, va fi perfect mulțumit. Cine însă vrea să încerce multe jocuri, să le



HAOS ÎN CAMERA DE COPII Toy Story 2 aparține celor mai actuale jocuri pentru consolă, este însă deja perfect sprijinită de *bleem!*.

Curse simple pentru iubitorii de instant? Pe PlayStation sunt destule.



OAIA NEAGRĂ Silent Hill, un joc zombi, încă nu rulează fără erori grafice.

schimbe des, având nevoie permanent de cele mai noi produse, mai bine să-și cumpere hardware-ul original. Mai ales din cauza ultimului punct: trebuie să-i acordăm lui Randy puțin timp după publicarea unui titlu, pentru a-și actualiza produsul.

Jobul maestrului rămâne în continuare palpitant. Se zvonește despre un emulator de Dreamcast sau de realizarea unei console proprii cu porturi pentru toate tipurile de module existente. Un partener al lui Randy spune, referitor la toate acestea: "Nu ar fi cool să facem o cutie bazată pe Intel, plină de sloturi, în care să poți introduce orice joc? Nu ar fi ilegal.[...] Ai putea intra pur și simplu în primul magazin și să cumperi orice joc de la Intellivision la Atari." O idee caraghioasă. Aplicabilă totuși, dacă Sony nu îi sfarmă în instanță pe micii creatori de soft.

Daniel Ch. Kreiss
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



INIECȚIE CU TESTOSTERON Nici un program PC nu poate oferi un schimb de lovituri, ca în Soul Blade. Pentru cei interesați, *bleem!* face posibilă o intrare mai ieftină în ring. Dar trebuie să aveți și răbdare...

Designerii îl părăsesc pe George Lucas: fiind foarte ocupat cu pregătirile pentru Star Wars Episode 2, demisiile unor forțe de muncă foarte valoroase de la la secția de jocuri pentru calculatoare a LucasArts, îi scot fire albe în barbă creatorului Războiului Stelelor.

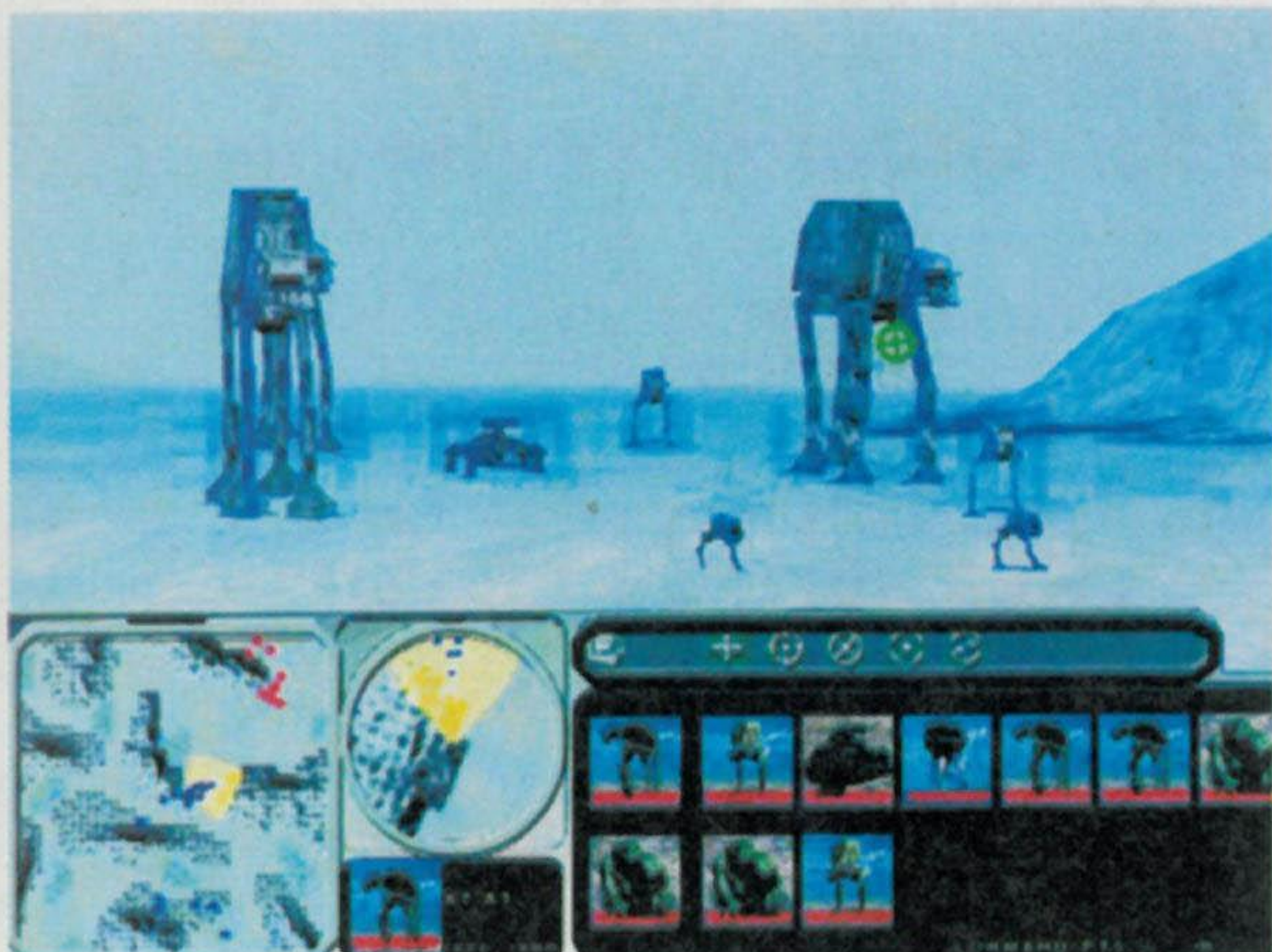
Amenințarea întunecată

În 13 ianuarie, cu ocazia unei conferințe de presă, LucasArts a făcut public că Jack Sorensen părăsește firma. You don't know Jack? Cu perioada de activitate a directorului de la LucasArts coincide realizarea unor clasici ca *Jedi Knight* și *Monkey Island*, dar și eșecuri de genul *Rebellion* și *Yoda Stories*. Funcția lui va fi preluată de directorul secției de programare, de la care se așteaptă să renunțe la vechea politică a firmei și să procure în sfârșit 3D-engine-uri capabile. Acesta fiind punctul cel mai criticat de-a lungul anilor la jocurile LucasArts: o atmosferă excelentă multumită licențelor proprii și a designului provocator al misiunilor, dar tehnologic mult inferior - ușor de observat la duelul *Tomb Raider 4* vs. *Indy 5*.

În același timp cu Jack Sorensen își dau demisia și Tim Scafer și Aric Wilmunder. Dintre aceștia, Tim Scafer este mai cunoscut și tot el este responsabil pentru o serie de adventure (printre altele *Grim Fandango*). Fanii de adventure îi pot mul-

■ DISPĂRUȚI CA-N CEATĂ?

Va fi oare LucasArts următoarea victimă a doamnei cu coasa? Întrebarea ce se va întâmpla mai departe este îndreptățită.



PE URME MARI În RTSG-ul Force Commander îl conduceți pe Luke Skywalker & Co în lupta împotriva 3D-AT-AT-Walkere-lor.

țumi domnului Wilmunder pentru renumitul control SCUMM: la sfârșitul anilor 80 se obișnuia să se introducă comenzile prin tastatură („ridică sticla”, „privește” etc.). Acest lucru s-a schimbat de abia în 1987, odată cu Manic Mansion: dintr-o listă de verbe („vorbește cu”, „deschide”, „folosește” etc.) și o listă de obiecte, propozițiile potrivite se compuneau pur și simplu cu ajutorul mouse-ului („folosește pâine cu acvariu”) - de la King's Quest prin Leisure Suit Larry până la Evadarea lui Baphomet, acest principiu a fost adaptat de concurență.

Nici Larry Holland, directorul Totally Games și responsabil pentru toate simulațiile de zbor Star-Wars (*X-Wing*, *TIE-Fighter*, *X-Wing Alliance* etc.), nu va mai produce pentru o perioadă previzibilă jocuri pentru LucasArts. De know-how-ul lui va profita Activision. Știindcă uriașul producător de jocuri din SUA a primit licența pentru Star Trek, nu avem nevoie de multă fantezie pentru a ne închipui genul următoarelor jocuri ale lui Larry Holand.

Limbile clevetitoare vor pune întrebarea: pe cine interesează dacă câțiva producători își dau demisia? Să nu subapreciem cunoscuții regi- zori de jocuri, cum ar fi Peter Moly-

Majoritatea designerilor aparțin „vechii gârzi”, adică sunt încă de pe vremea când Lucas-Arts se numea Lucasfilm Games.

Pentru că știu ce fac

Până de curând LucasArts a pierdut mai mult de o jumătate de duzină de designeri pentru care alți producători și-ar linge toate cele zece degete.

Tim Schafer



Specialist în: Adventures
A colaborat la: Full Speed, Grim Fandango, Day of the Tentacle
Înainte la LucasArts, acum: Necunoscut încă
Proiect actual: Necunoscut încă



Ron Gilbert



Specialist în: Adventures
A colaborat la: Monkey Island 1 + 2
Înainte la LucasArts, acum: Cavedog (*Total Annihilation*)
Proiect actual: Good & Evil (RPG)



Larry Holland



Specialist în: Space-Action
A colaborat la: X-Wing, X-Wing Alliance
Înainte la LucasArts, acum: Totally Games
Proiect actual: Simulații Star-Trek pentru Activision



Justin Chin

Specialist în: 3D-Action
A colaborat la: Jedi Knight
Înainte la LucasArts, acum: Infinite Machine
Proiect actual: un joc 3D-Action pentru GT Interactive



Jonathan Ackley

Specialist în: Adventures
A colaborat la: Monkey Island 3, Vollgas
Înainte la LucasArts, acum: Stargazy Studios
Proiect actual: Necunoscut încă



Ray Gresco

Specialist în: 3D-Action
A colaborat la: Jedi Knight
Înainte la LucasArts, acum: Nihilistic
Proiect actual: Vampire: The Masquerade (Activision)



neux (Black & White), Sid Meier (Civilisation 1-3), Richard Garriott (seria Ultima) sau chiar Tim Schafer - care ocupă în domeniul jocurilor aceeași poziție ca un Steven Spielberg la Hollywood. Ultimul designer cu adevărat cunoscut care a mai rămas pe lista de plăți a LucasArts este Hal Barwood, omul care stă în spatele jocurilor Indiana Jones. De aceea, mulți fani își fac griji dacă vor mai apărea vreodată continuări ale jocurilor lor favorite. Momentan sunt anunțate oficial varianta preluată a x-a oară a RTS-ului Force Commander și Obi Wan, umașul desemnat al lui Jedi Knight. Referitor la acest 3D-action (bazat pe Star Wars: Episode 1) nu există decât puține informații; primele scene jucabile vor apărea la începutul lunii

mai la Expoziția de jocuri E3 de la Los Angeles. Publicarea: probabil că în acest an nu mai apare. Și ce e cu Monkey Island 4? Din cercurile LucasArts se aude că în urma uriașului succes al lui Monkey Island 3 (statut de aur în Germania) se planifică o continuare a acestuia. Dacă se adevărește zvonul că Schafer, Sorensen și Wilmunder își întemeiează propria firmă (demisia concomitentă a celor trei ne lasă să presupunem acest lucru) și că LucasArts urmărește în continuare o colaborare cu Schafer, atunci reîntorcerea eroului din Monkey Island, Guibbrush Threepwood ține de domeniul realului.

Petra Maueröder
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



A PĂRĂSIT LUCASARTS Presupunem că ex-bosul LucasArts rămâne în branșă.

Diavolul în detaliu

Știreaa dezamăgit mii de fani: reîntoarcerea Satanei se mai amână cu câteva luni. Deoarece urmarea clasicului joc de fantasy, plin până la refuz de măceluri, este în continuare pe listele de Most Wanted ale cititorilor noștri, pe paginile următoare vă prezentăm tot ce trebuie să știți înainte de a face cunoștință în toamnă cu diavolul: cele mai importante 100 de întrebări la *Diablo 2*.

Antecedente

Cine credea că odată cu moartea lui *Diablo* a scăpat de fiori, greșește cumplit. Nimeni nu scapă nepedepsit dacă își încearcă puterile cu diavolul!

1. Ce a avut atât de special *Diablo* încât toată lumea așteaptă partea a doua?

Când *Diablo* a apărut la începutul lui 1997, au existat câțiva atotștiutori care au argumentat referitor la măcelul de monștri: "acesta nici nu este un RPG adevărat". Majoritatea cumpărătorilor însă au fost fascinați de hăituiala care te face dependent, printre întunecatele spații de subsol. Între timp, opera lui Blizzard (împreună cu discul suplimentar cu același succes *Hellfire*) se află pe bună dreptate printre jocurile RPG cu cel mai mare succes ale tuturor timpurilor.

2. Despre ce era vorba în prima parte?

În *Diablo*, un sat mic a fost bântuit de forțe malefice. Jucătorul pornește în căutarea cauzei acestei nenorociri și află în curând că, adânc, sub oraș, s-a cuibărit însuși diavolul. După nenumărate lupte cu cei mai diferiți monștri, eroul ajungea în final la diavol, pe care îl omora într-o ultimă luptă captivantă.

3. Și cum se mai întoarce diavolul dacă la sfârșitul jocului a fost omorât?

Nimeni nu-i poate da diavolului un bobârnac fără să scape ne-



BĂTAIE ÎN MASĂ După această luptă în orașul de tip arab, va fi nevoie de lucrări de curățire.

pedepsit. Și pentru că producătorii și-au mai lăsat în secvența finală o poartă deschisă: Răul moare, însă se asigură ca o parte din el să dăinuiască în continuare în jucător - acesta o ia la goană neliniștit. Putem considera deci că eroul primei părți s-a transformat în diavolul celei de-a doua.

4. Care este misiunea jucătorului?

Este de fapt foarte simplă: vă selectați un personaj, decideți cărei clase îi aparține și porniți la drum. În călătoria dvs. luptați cu nenumărați monștri, descoperiți

comori, vă cumpărați arme mai bune și evoluati astfel de la începătorul neștiutor la măcelarul de monștri experimentat - până când, în cele din urmă, vă aflați față în față cu însuși diavolul.

5. Ce perspective există?

Una, și anume aceeași ca în *Diablo*: vă priviți eroul și mediul lui dintr-o perspectivă izometrică înclinată de sus.

6. Câte clase de personaje vor exista?

Cu două mai mult decât în *Diablo*, adică cinci.



INCENDIU Toate efectele de foc, transparentă și cele speciale au fost prelucrate și profită acum de suportul integrat de 3D.



RĂSCOALA PITICILOR Oricât de mici ar părea acești gnomi - nu îi subapreciați. Acești tipi agili vă răpesc prin atacurile lor energia mai repede decât ați crede.

Răul nu pierе. Alegeți-vă un personaj și acumulați puncte de experiență; diavolul deja vă așteaptă!

7. Se poate intra și în rolul monștrilor?

Nu. Puteți parcurge jocul doar ca personaj uman (cel puțin asemănător unui om).

8. Îmi pot prelua personajul din *Diablo*?

Nu. Deoarece există cinci clase complet noi de caractere, preluarea unui erou vechi nu are prea mult sens.

9. I se vor alătura și alte personaje eroului meu principal?

În modul single player veți putea angaja parteneri, care vor costa însă foarte mult aur. Bineînțeles, în modul multiplayer puteți să luptați și cu prietenii în alianță.

Tehnica

10. Se utilizează aceeași tehnologie ca la precursor?

Nu. Deoarece engine-ul *Diablo* are deja trei ani buni în spinare, pentru partea a doua s-a creat o versiune nouă îmbunătățită.

11. Voi avea nevoie de o placă 3D?

Nu neapărat. Jocul susține acceleratoarele 3D, acestea nu sunt însă neapărat necesare.

12. Care plăci sunt susținute?

Direct3D, OpenGL și Glide, practic toate standardele actuale momentan.

13. Care sunt avantajele susținerii 3D?

Efecte de transparentă mai bune, lumină colorată, schimbări mai line de culoare și cu siguranță un refresh rate mai bun.

14. Și cum arată *Diablo2* în modul software?

De asemenea foarte bine. Doar fondurile și culisele par mai detaliate, mult mai intens colorate și mai variate decât la precursorul lui.

15. Ce rezoluții vor exista?

Contați pe 800x600 de puncte, probabil vor exista și rezoluții mai mari.

16. Ce adâncimi de culoare pot fi reproduse?

Fără accelerator 3D, doar

256. Însă cu placă grafică corespunzătoare, puteți savura chiar și 65.000 de culori pe monitor.

17. Care sunt plăcile de sunet susținute?

Pot fi utilizate toate plăcile compatibile Direct X.

18. Va exista suport pentru sunetul special de 3D?

DirectSound, EAX de la Creative Labs și Aureal A3D vor garanta că veți ciuli urechile în timpul luptelor încinse.

19. Dolby Surround-ul este susținut?

Da. *Diablo 2* va fi probabil primul joc care nu folosește Dolby surround doar pentru soundtrack, ci și pentru efectele din joc.

20. Cum va fi soundtrackul?

Asemănător cu cel din prima parte: nu prea incitant. Va fi redată în diferite variante o tematică de bază plăcută și liniștită.

21. Cât de mare va fi necesarul de hardware?

Potrivit ultimelor informații, pentru a se putea rula bine jocul, ajunge un Pentium II normal cu 64 MB RAM.

Clasele de personaje

22. Pentru care clase de personaje pot opta?

După cum s-a amintit mai sus, vor exista cinci clase: Amazoană, Paladin (luptător), Necromant, Magician și Barbar.

23. Care sunt avantajele Amazoanei?

Este rapidă și agilă, și utilizează excelent arcul și săgeata; aruncarea sulitei sau lupta cu bâte aparțin de asemenea specialităților acesteia. Forța fizică o împiedică să utilizeze armele grele.

24. Ce este un Necromant?

Asemenea magicianului, nici Necromantul nu poate face prea multe cu armele convenționale. În schimb, acesta are capacitatea

Cu barbarul puteți să îi învățați bine minte pe adversarii dvs. Amazoana, dimpotrivă, acționează mult mai subtil cu arcul și săgeata.



ÎN TOATE DIRECȚIILE Grațioasa amazoană mănuieste excelent arcul și săgețile - după cum se vede în imagine, ea își doboară adversarii cu o furtună de săgeți.

de a învia creaturi moarte și de a le folosi în scopuri proprii.

25. Să folosească creaturi moarte? Cum adică?

Folosindu-se de unele formule magice, Necromantul poate chema sufletele sau învia morții. Aceste creaturi luptă apoi alături de el, până vor fi învinse de inamic.

26. Pot învia o creatură de mai multe ori?

Nu. Dacă o ființă înviată cade în luptă, ea nu mai poate fi reînviată.

27. Vrajitoarea are aceleași calități ca magicianul din *Diablo*?

Da, vrājitoarea are cel mai mare arsenal de formule magice - dar are și dezavantaje imense: cu armele convenționale nu are nici o șansă și, de aceea, nu impresionează în lupta corp la corp.

28. Ce personaje să aleg, dacă îmi plac săbiile grele?

În acest caz, alegeți barbarul. Acesta este varianta mai dotată a luptătorului și poate jongla cu două arme în același timp.

29. Pot mări puterile barbarului și mai mult în situații critice?

Da. Acesta dispune de un așa numit Totem, care prin intermediul magiei șamanice îi poate mări pentru scurtă durată puterile.

30. Nu există și un personaj care ar putea fi o cale de mijloc între magie și luptă?

Paladinul este un amestec destul de echilibrat. Acesta stăpânește la fel de bine lupta cu sabia și cea cu magia.

31. Șicare este problema?

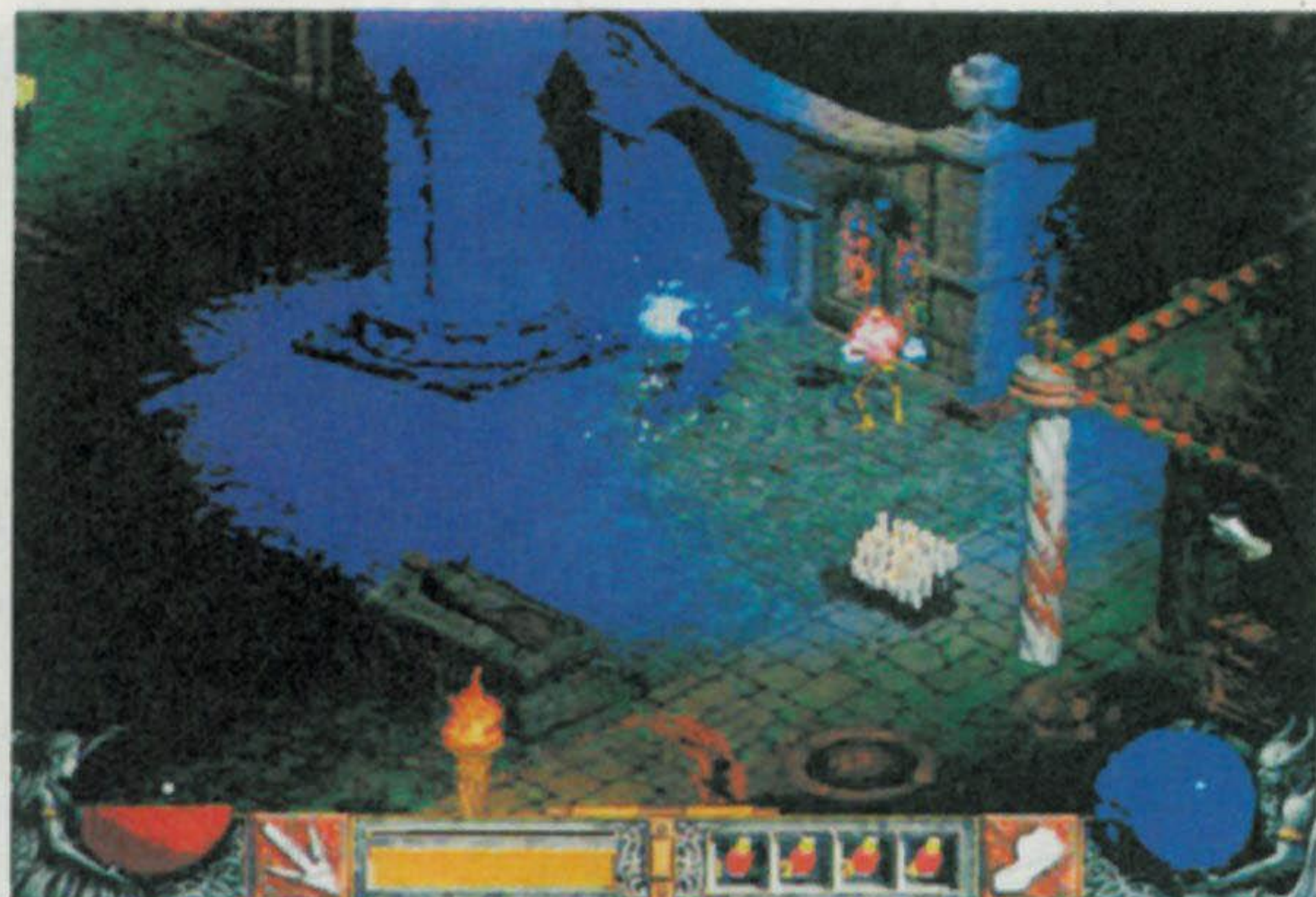
În comparație cu colegii lui, valorile sale cresc mai încet. Mai ales în primele nivele, acest dezavantaj ar putea să vă facă greutăți.

32. Fiecare personaj va fi în stare să folosească mai multe arme simultan?

Nu, această calitate o are doar barbarul.



EXEMPLAR Modul multiplayer în Battle.Net: simplu practic.



ATAC FRONTAL Barbarul se poate transforma pentru scurtă durată, prin intermediul magiei șamanice, într-un adevărat pachet de energie.

33. Toate personajele pot folosi orice armă?

Dacă dispun de calitățile și de valorile puterii necesare, o pot face.

Arme & Dotări

34. Se poate observa exact ce arme poartă eroul?

Da. Atât armele personale cât și obiecte speciale și dotarea se pot recunoaște clar pe figura dvs.



CONVERTIREA Necromantul își poate atrage adversarii de partea lui în timpul luptei. Creaturile hipnotizate îl urmează necondiționat și se sacrifică pentru el în luptă.

35. Pot manevra cumva armele și obiectele găsite?

Parțial. Unele săbii, de exemplu, pot fi prevăzute cu pietre magice - astfel puterea lor crește considerabil.

36. Armele din Diablo 2 sunt indestructibile?

Nu. Toate armele, toate scuturile și fiecare parte din zale se supun procesului de îmbătrânire. Dacă sunt întrebuințate prea intens sau prea îndelungat, aceste obiecte nu vor mai avea nici un efect.

37. Pot să fac arme?

Da. Ca în jocul anterior, în orașele mai mari veți întâlni ocazional fierari, care vă pot repara arma preferată în schimbul unei sume de bani. Atenție: întreținerea armelor rare este de cele mai multe ori foarte costisitoare.

38. Ca arcaș am un arsenal nelimitat de săgeți?

Nu. Săgețile trebuie cumpărate sau găsite, ca orice altă muniție.

39. Vor fi și arbalete în Diablo 2?

Da. Cine poate utiliza această armă, are chiar patru modele diferite la dispoziție.

40. Cum îmi procur săgețile sau bolțurile ca muniție pentru arbaletă?

Dacă nu vă aflați lângă un magazin de arme, puteți folosi drept muniție diferite părți ale monștrilor învinși sau oase.

41. Și unde îmi depozitez lucrurile?

Obiectele mai mici le puteți ține în gentuțele de pe curea; restul intră în inventar.

42. Inventarul este asemănător cu cel din Diablo?

Da. Inventarul este din nou împărțit în mai multe câmpuri - obiectele mari ocupă mai multe câmpuri decât cele mici, astfel trebuie să vă administrați cu grijă spațiul liber.

43. Și aurul ocupă spațiu în inventar?

Nu. Aurul ocupă un câmp simbolic în inventar - indiferent cât de mult ați adunat.

44. Ce obiecte ar trebui să țin la curea?

Tot ce v-ar trebui rapid la nevoie - deci, arma principală, muniția, alifiile și sticluta cu mână.

45. Câte obiecte pot pune la curea?

Există diferite tipuri de curele - în cel mai rău caz, doar 4 obiecte, în cel mai bun, până la 16.

46. Există posibilitatea de a depozita obiectele într-un loc sigur?

Da. În fiecare oraș există o cutie mare în care se pot depozita aur, obiecte găsite și armură, pentru a putea fi utilizate mai târziu.

47. Ce sunt Unique Items?

Unique Items sunt obiecte deosebite care pot fi găsite o singură dată în întregul joc - adică, săbii cu putere magică deosebită sau o armură care protejează excelent împotriva focului. În Diablo, căutarea acestor comori a fost una din ocupațiile principale.

48. Unique Items vor fi mai ușor de găsit în Diablo 2 decât în precursor?

Cu siguranță nu. Potrivit Blizzard, prețioasele obiecte vor fi și mai bine ascunse în caveruri și labirinturi decât la predecesor.



SPECTACULOS Vrăjitoarea în acțiune. Cu ajutorul formulelor magice, pe lângă adversari vă încălziți puternic și placa grafică - la nevoie chiar și fără accelerator grafic.

Controlul

49. Cum îmi conduc eroul prin lume?

Și în partea a doua veți juca complet cu mouse-ul - cu acesta vă conduceți eroul prin coridoare; tastele mouse-ului le folosiți pentru manevrele de atac și apărare.

50. Pentru lupte trebuie să-mi procur din nou cel puțin trei mouse-uri de rezervă?

Nu. Contrar lui Diablo, nu mai trebuie să dați pentru fiecare lovitură un clic - ajunge dacă țineți tasta respectivă apăsată. Astfel se elimină clicuitul continuu și obositor.

51. În caz de nevoie eroul poate fugi și repede?

Da. În situații extrem de delicate, eroul dvs. poate face un sprint energic - dar doar pentru o perioadă scurtă de timp.

52. Cum găsesc obiectele greu observabile?

Comorile pierdute de adversarul dvs. sau obiectele de pe sol le găsiți repede și simplu cu ajutorul tastei Alt.

Deșerturi, păduri dese, orașe egiptene: *Diablo 2* va oferi mult mai mult decât labirinte întunecate de cavou.

Acțiunea

53. Cum pot apela repede la obiectele de pe curea?

Tastele 1-4 pot fi folosite ca hotkeys pentru gentuțele respective.

54. Pot ajusta controlul?

Da. Toate comenzile sunt configurabile liber pe tastatură.

55. Pot să salvez în orice moment?

Da.

56. Câte scene vor fi?

Patru. Contrar lui Diablo, culisele vor diferi mult între ele.

57. Care sunt zonele pe care le cercetez?

Călătoria începe într-un peisaj care, cu atmosfera lui medievală, amintește de satul Tristam din prima parte. Mai târziu ajungeți în orașe cu tentă arabă, treceți prin jungle dese sau cercetați ți nuturi deșertice.

58. Acțiunea este împărțită

în capitole?

Da. Corespunzător sumei scenelor, vor exista patru acte.

59. Pot juca actele și separat?

Nu. Capitolele se leagă foarte sever linear.

60. Acțiunea se va desfășura și de această dată majoritar în labirinturi subterane?

Nu. O mare parte a jocului se desfășoară sub cerul liber, în orașe, deșerturi sau zone împădurite.

61. Pot conversa și cu alte personaje străine?

Acest lucru chiar trebuie făcut. Cu toate că unele personaje vor să povestească doar cele mai noi zvonuri sau să stea la taclale, altele dispun de informații importante, care vă pot ajuta în căutarea diavolului.

62. Au vreo funcție locuitorii orașelor?

Bineînțeles, aceștia contribuie la atmosferă. Însă cu mulți dintre locuitori puteți face negoț sau vă pot repara armele.

63. Pe lângă story-ul principal vor exista și misiuni secundare?

Bineînțeles. Șiaici este valabil: vorbiți cât mai mult cu străinii. Unii dintre aceștia au misiuni speciale pentru dvs., împlinirea căroră vă aduce mai multe puncte de experiență sau chiar un unique item.

64. Cum arată aceste misiuni?

Multe dintre aceste încrengături conțin doar misiunea de a elimina monștri dintr-o clădire. În unele cazuri însă, trebuie să procurați și anumite obiecte sau să eliberați din detenția groaznicilor monștri alte personaje.

65. Scenele sunt din nou generate la întâmplare?

În cea mai mare parte: da. Cele mai importante scene sunt fixate; restul însă se assemblează la fiecare nouă pornire.

Sistemul de atribute

66. Cum funcționează evoluția personajelor?

De fapt, foarte simplu: începeți cu câteva valori de bază ale atributelor forță, rezistență, pricepere, șamd. Ajungând la un nou nivel, primiți puncte cu care puteți îmbunătăți aceste calități și puteți învăța altele noi.

67. Cum ajung la nivelul următor?

Prin acumularea punctelor de experiență. Acestea le primiți pentru fiecare misiune îndeplinită, luptă câștigată și pentru fiecare monstru ucis.

68. Câte capacități speciale există?

Blizzard a creat pentru fiecare clasă de personaje 30 de capacități (skills), care au fost adaptate la calitățile eroului respectiv. De exemplu, amazoana își poate intensifica punctele de experiență în domeniul luptei cu sulita, arbaleta sau vindecarea.

În Battle.Net puteți cerceta împreună cu prietenii terenul virtual, alcătuiți clanuri, prăda sate și vâna monștri.

69. Ce sunt capacitățile active?

Capacitățile active (de exemplu, o rezistență temporară față de foc) trebuie utilizate în mod rațional de către erou și costă putere magică.

70. Ce sunt capacitățile pasive?

De capacitățile pasive (de exemplu, capacități extraordinare în lupta cu sabia) dispuneți permanent și nu e necesară o activare a acestora.

71. Toate skills-urile trebuie dobândite?

Nu. Deja la începerea călătoriei dispuneți de trei capacități de bază: atacul, aruncarea și lovitura cu piciorul. Acestea trebuie însă dezvoltate în continuare.

72. La învățarea noilor capacități există vreo limită superioară?

Da. Nu toate clasele de personaje pot dispune de toate skills-urile; unele sunt accesibile exclusiv barbarului, amazo-

nei sau paladinului.

73. Ce moduri multiplayer

vor exista?

Modem (maximum doi jucători), rețea sau internet. Pe internet vă stă la dispoziție Battle.Net-ul lui Blizzard.

74. Ce este Battle.Net?

Battle.Net este forumul pentru lupte multiplayer al lui Blizzard și a fost foarte îndrăgit deja pe timpul lui *Diablo* sau *StarCraft*.

75. Mă costă ceva?

Nu, Blizzard vă pune gratuit această ofertă la dispoziție - făcând abstracție de tarifele telefonice și de taxa furnizorului de internet.

76. Câți jucători pot participa la un meci pe Battle.Net?

Momentan, maximum opt jucători.

77. Pot să-mi salvez stadiul evoluției jocului în partidele multiplayer?

Nu.

78. Cum pot atunci să-mi continui evoluția caracterului?

Serverul Battle.Net salvează automat valorile eroului dvs. la încheierea unui joc - inclusiv misiunile deja îndeplinite. Dacă doriți să continuați partida mai târziu, o puteți face aproape din punctul la care ați părăsit jocul.

79. Dacă mi se întrerupe pe neașteptate legătura de internet?

În caz de nevoie vă rămâne destul timp pentru a restabili legătura cu Battle.Net - serverul va menține încă o perioadă personajul dvs. în joc.

80. Pot să mă unesc cu alți jucători într-un grup?

Da.

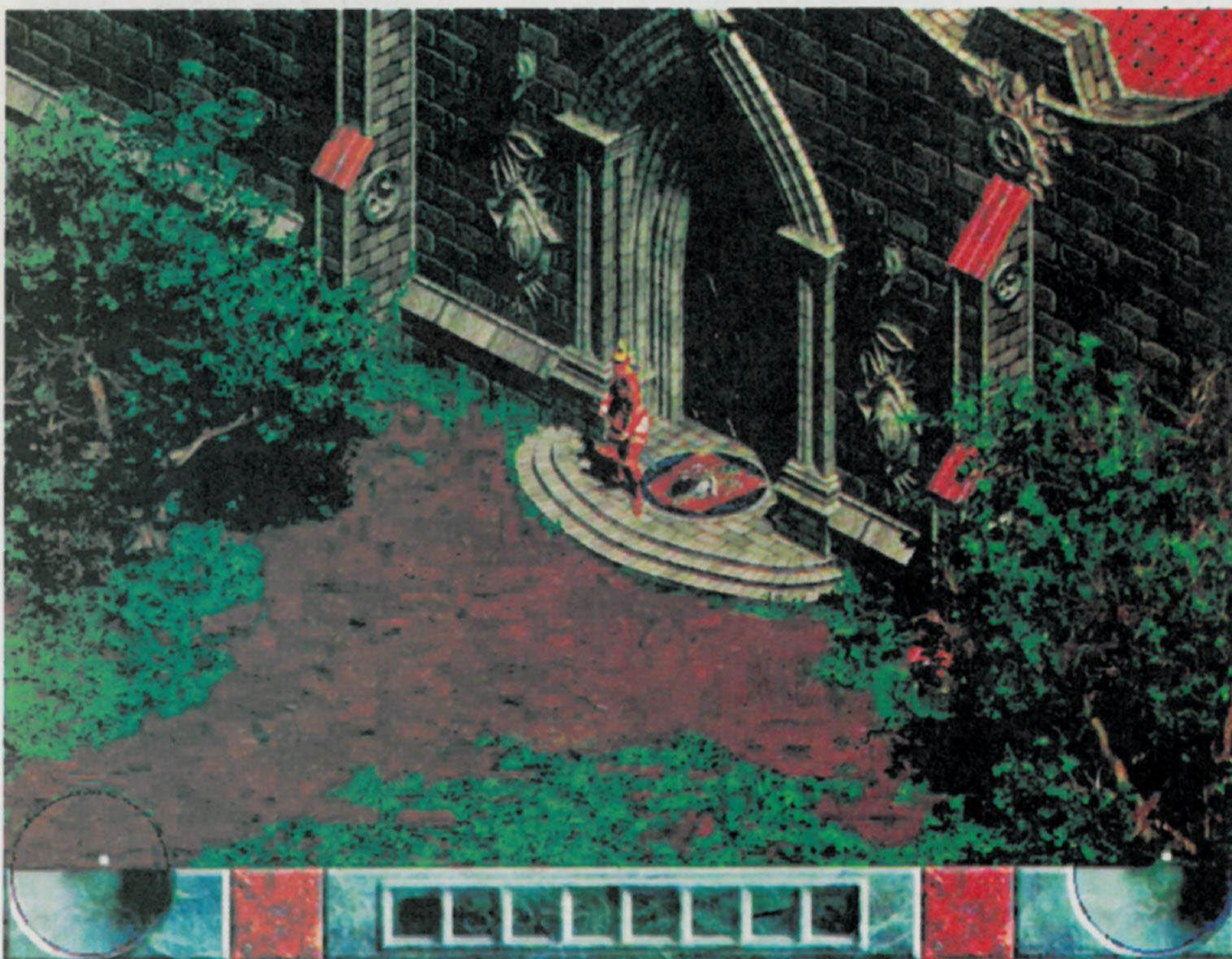
81. Atunci îmi împart experiență a cu aceștia?

Da. Dacă deslușiți împreună cu aceștia un quest, distrugeți o hoardă de monștri sau îndepliniți misiuni extrem de grele, fiecare membru al grupului primește aceeași valoare a punctelor de experiență.

82. Pot să joc în mai multe partide în același timp?

Nu - dar puteți să desfiin-

Modul multiplayer



EXCURSIE LA MĂNĂSTIRE Bogăția de detalii a graficii înconjurătoare e impresionantă mai ales la clădiri. Astfel de amănunte artistice, cum se văd pe această poartă, se întâlnesc rar la un joc de calculator.

tați în orice moment grupul și să căutați alți însoțitori.

83. Sunt disponibile toate quest-urile modului single player și în Battle.Net?

Da.

84. Se poate cheat-ui în Battle.Net?

Deoarece jucătorii trișori au fost o problemă pe vremea lui *Diablo*, Blizzard a promis că nu le va da nici o șansă participanților incorecți.

85. Prin moarte se pierd toate obiectele?

Da - dar pentru o anumită perioadă de timp va fi posibilă învierea personajului dvs. și le veți putea recupera la locul în care le-ați pierdut.

86. Ceilalți jucători îmi pot citi valorile individuale ale personajului?

Dacă jucați și cu alte personaje, cu siguranță se va putea citi chiar și o parte a profilului dvs. Blizzard în-

Altele

De luni întregi se află pe lista dorințelor fanilor, în curând va fi momentul. Totuși, *Diablo 2* va apărea probabil deja în vara aceasta.

să nu a decis până acum cât de departe va merge cu acest aspect, dacă se vor citi și valorile atributelor și altele.

87. Va exista din nou un top mondial?

Da. Momentan producătorii lucrează la criteriile care trebuie îndeplinite pentru a intra în acest top mondial.

Din belșug: *Revenant*, *Darkstone* și, înainte de toate, *Nox* respectă tradiția RPG-ului rapid și plin de acțiune. În mod ironic, nici una dintre acestea nu s-a apropiat de atmosfera unică a originalului.

96. Se va face un test beta oficial?

Da. Marea surpriză: în ultima vreme se înmulțesc indiciile că testul beta se va face încă în primăvară (în loc de toamnă sau sfârșitul verii precum a fost planuit).

97. Și când apare în sfârșit *Diablo 2*?

Dacă se adevăresc zvonurile referitoare la testul beta, veți putea conta pe apariția jocului încă în vară.

98. Dar va mai dori cineva să-l joace?

Ținând cont de cititorii PC-Games, răspunsul poate fi doar un hotărât "da". *Diablo 2* se află de câteva luni în vârful listei Most Wanted a fanilor.

99. Care este motivul amânărilor permanente?

Blizzard este cunoscut pentru faptul că lansează un joc doar atunci când acesta este perfect. Până nu se înlătură toate erorile de programare, nu se echilibrează perfect jocul și nu se află fiecare detaliu acolo unde îl vrea echipa din jurul inventatorului lui *Diablo*, Bill Roper, Blizzard nu livrează jocul. La fel a fost și în cazul lui *Diablo* și *StarCraft* - de ce ar fi atunci altfel cu *Diablo 2*?

100. Sunt realiste marile așteptări la acest joc?

Părerea noastră: șansele sunt în continuare foarte bune ca *Diablo 2* să devină un adevărat highlight în domeniul RPG de acțiune. Însă Blizzard nu ar trebui să mai solicite răbdarea fanilor. Ceea ce cu un an în urmă părea a fi revoluționar (cuprinsul imens, tempoul, grafica), a fost realizat deja parțial de jocuri ca *Nox* sau *Revenant*.

Andreas Sauerland
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



CU AMBELE MÂINI Barbarul este singurul dintre cele cinci personaje care își poate ataca adversarii cu ambele mâini.



AMENINȚAREA VERDE Unele formule magice produc efecte de ceață și transparență foarte impresionante.

95. Există alternative la *Diablo 2*?



■ **PE PUNCT DE PLECARE**
Fotograful nostru a reușit să realizeze acest rar instantaneu. Pe domnul din mijloc îl cunoașteți deja din *Commandos*.

Are clasă

Cu proiectul *Commandos 2*, Pyro Studios declanșează un "ole" de bucurie tacticienilor.

■ PRODUCĂTOR Pyro Studios ■ DISTRIBUȚIE Eidos Interactive ■ TERMEN DE APARIȚIE PROGRAMAT Toamna 2000 ■ ALTELE Patru perspective de hărți, misiuni în clădiri

PE SCURT

Commandos a fost extraordinar, dar prea greu! Liniștiți-vă: această soartă o împărtăși cu mulți, mulți, mulți alți jucători de *Commandos*. *Commandos 2* va fi mai ușor, dar nu va fi un joc de copil. Grafica arată superb! Nu-i așa? Vizavi de *Commandos 1*, grafica a fost realizată superb până în cel mai mic detaliu. Pentru fiecare hartă graficienii au lucrat câte o lună și jumătate.

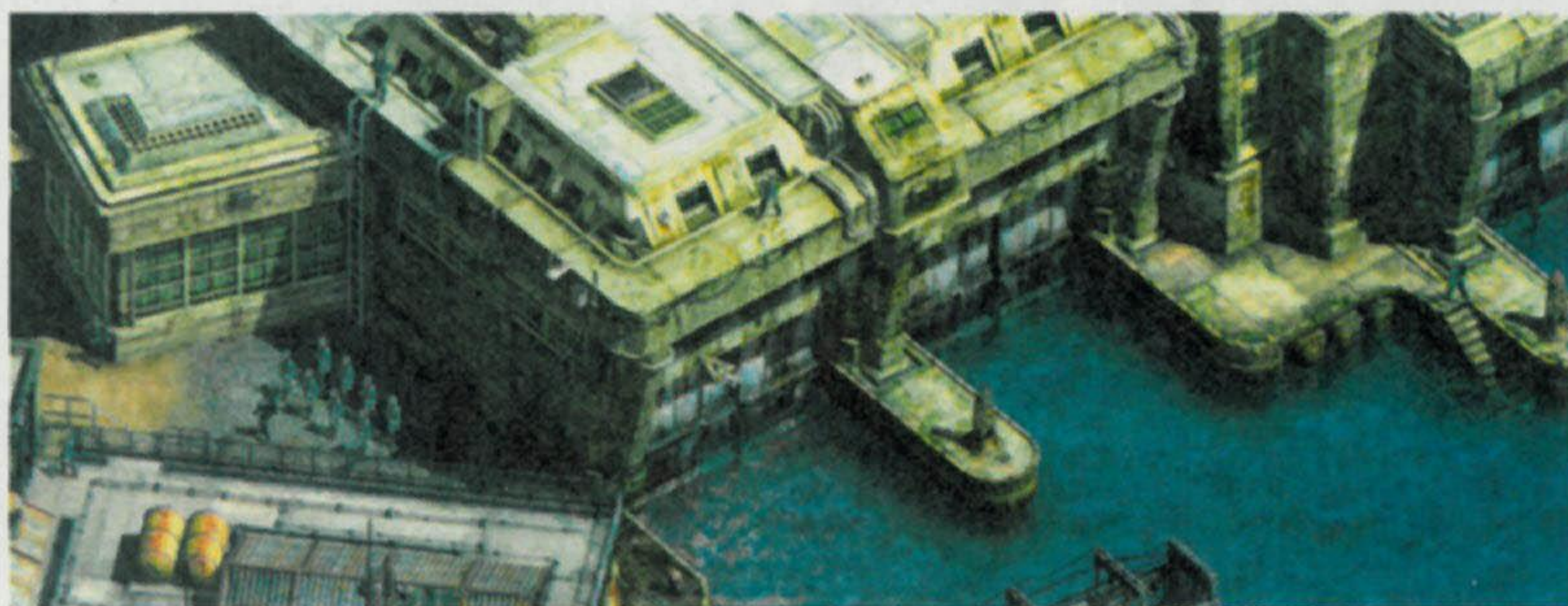
Acum un an apăreau primele imagini și date secrete despre partea a doua a hitului tactic - grafica mai detaliată, patru perspective în loc de una și atât de tensionat că poți să-ți auzi sângele pulsând. Dar cel mai bun lucru: Pyro Studios nu au deviat nici un milimetru de la planurile inițiale. "Piro tehnicienii" din Madrid ne-au arătat prima dată "live in action" jocul.

O grafică nerușinat de bună, un control extrem de facil și misiuni înscenate ca în filme: *Commandos* cel neluat la început în seamă a devenit un superhit în Europa și a primit mai multe decorații decât o trupă de comando adevărată. Acele concerne care au refuzat

Commandos ca fiind nevandabil au toate motivele să fie supărate: numai în Germania, Eidos Platin a vândut peste 200.000 exemplare, iar CD-ul suplimentar - aperitivul la *Commandos 2* - a fost extrem de îndrăgit.

Nimic nu ar fi fost mai rău decât să se schimbe conceptul

de joc. În *Commandos 2*, trupa de soldați de elită primește misiuni de luptă din al Doilea Război Mondial - misiuni la care o armată numeroasă nu ar avea nici o șansă de reușită pentru că trebuie acționat cu multă, multă precauție, iar cea mai mică greșeală ar putea duce la o catastrofă! Fie că este vorba de aruncat poduri în aer,



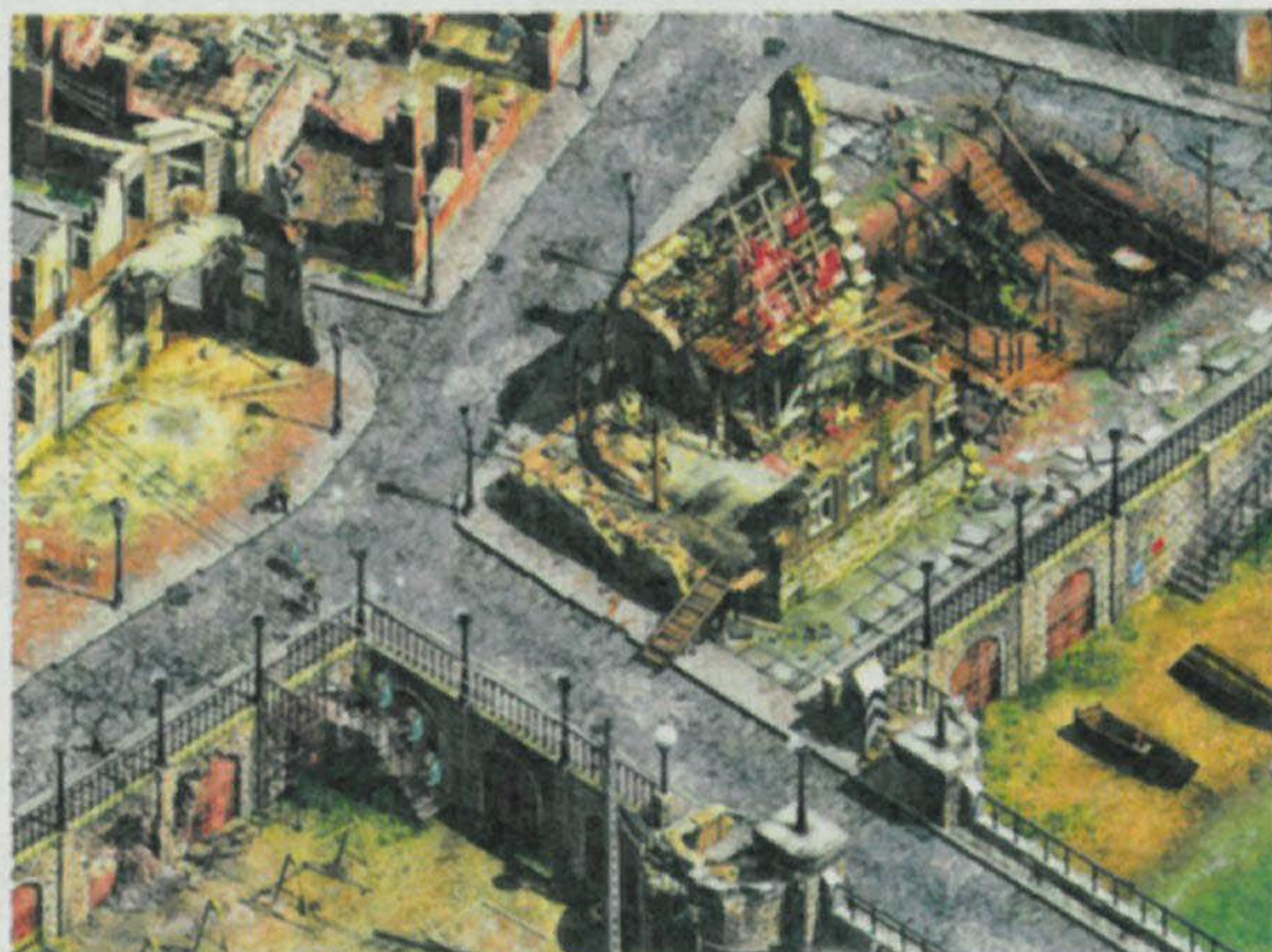
BARCA În portul francez dispar în fiecare lună submarine. Sau poate că nu, căci tocmai acest lucru trebuie împiedicat de către soldații noștri.



FĂRĂ IEȘIRE? Luptătorii din Rezistență adăpostiți în biserică nu mai au nici o cale de scăpare. Este timpul pentru Commandos!

că trebuie pătruns în poziții dușmane, eliberați prizonieri sau sabotate instalații ale armatei germane, fiecare membru al echipei are mâinile ocupate de lucru. Printre ei există un lunetist, un șofer și un expert genist. Încotro, când și cum acționează fiecare comandant hotărâți dvs. Soldații selecționați se târăsc, aleargă, se cațără, se adăpostesc, înoată, se scufundă, trag cu pistoale și MG-uri, aruncă grenade, taie garduri de sârmă, se îngroapă în zăpadă, cară răniți pe umăr, doftoricesc camarazi sau distrag atenția adversarului.

Ce-l caracterizează pe jucătorul de *Commandos*? Un bun simț al observației, timing perfect, curaj, ceva răbdare și creativitate pentru a găsi soluțiile la sarcinile ceva mai complicate. "A gândi în prealabil în loc de a vorbi" - cine respectă regula a parcurs deja jumătate de drum: cine știe care este ruta unei patrule poate să re-



NUMAI RUINE Trupele germane răscolesc orașul în urma unui atac masiv al aviației.

Așteptări

După apariția lui *Commandos*, cititorii noștri ne împărtășesc ce așteaptă ei de la urmaș.



■ Mai multe scenarii

Cele 20 hărți sunt cu mult mai mari decât în *Commandos*, deci va fi nevoie de mai mult timp pentru realizarea misiunilor. Grafica este variată cu scenarii din spațiul Pacificului de Sud.



■ Misiuni în clădiri

Prin ferestre și geamuri, echipa de comandă ajunge în case și pivnițe. Imediat se va comuta pe perspectiva de interior de clădire.

■ Al mai bun pentru ambele părți

Al-ul commandos-ilor și al adversarilor era așteptarea principală. Vom vedea după ce vom testa versiunea demo a jocului.

■ Efecte atmosferice

Cu toate că există câteva scenarii cu zăpadă (Norvegia), nu ne vom aștepta să ne surprindă o ploaie torențială în timpul jocului.

■ Perspectiva hărții din mai multe unghiuri

Harta poate fi privită din patru perspective; în interiorul clădirilor și sub apă (sau în canale inundate) harta se poate roti în orice unghi.



■ Mai multe vehicule

Tancuri, avioane, jeepuri, submarine: soldații străbat orașul într-un vehicul blindat și trag asupra adversarilor.

■ Mai multe arme

În loc de cele 25 arme (pistoale, grenade, etc.) din *Commandos*, în viitor echipa de comandă va trebui să se descurce cu un număr cel puțin dublu de arme. Unele modele sunt numai pentru experți.

■ Misiuni de noapte

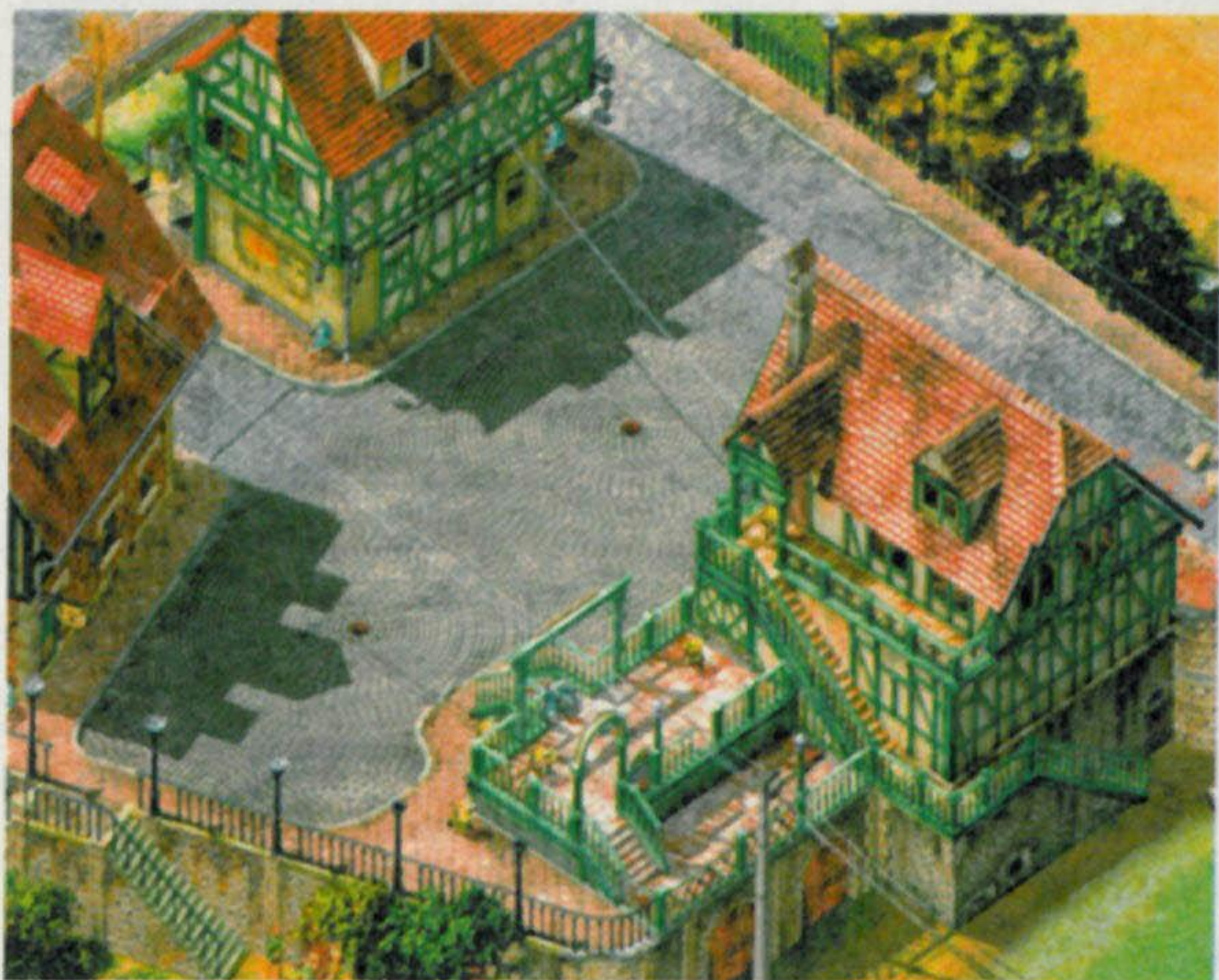
Au fost deja anunțate, dar vor fi doar una sau două. În aceste cazuri, vederea inamicului va fi limitată.

■ Editor de misiuni

Nici o șansă! Este atât de complex și de complicat încât numai un programator profesionist ar putea edita misiunile. Nu este planificat nici pentru CD-ul suplimentar.

acționeze mai prompt. Numai bine, căci harta izometrică - asemănătoare cu cea din *Commandos 1* - poate fi privită de la început. Misiunile au loc în peste 20 de locuri fierbinți: Europei i se alătură teritorii din Asia și Pacificul de Sud. În ultimele aveți de a face cu soldați japonezi în loc de germani. Din cei opt membri ai trupei veți controla într-o misiune cel mult patru care vor trebui împrăștiați peste toată harta în timpul misiunii și pe care va trebui să-i controlați aproape simultan. Motto: mărșăluți despărțiți, atacați cu toții. Se poate pune întrebarea: cum menținem perspectiva de ansamblu? Cu funcția de zoom fără trepte și cu cele șase ferestre veți ști întotdeauna exact ce se petrece în fiecare colț.

Un soldat german observă din păcate tot ce se petrece în jur: mucuri de țigară, urme de sânge, de pași, zgomote neobișnuite sau, din când în când, câte un cadavru. În cel mai rău caz se dă alarma, care va transforma harta într-un furnicar de soldați germani. Puteți să aveți noroc și soldatul să nu descopere nimic sau să ceară doar întăriri pentru a cerceta zona. "Camuflajul și diversivitatea" - se pot învăța încă din prima misiune. Pentru a clarifica chinuitorul mă-vede-nu-mă-vede, activați câmpul vizual al adversarului. Când aflați acest lucru, puneți oamenii, în momentul în care soldatul nu observă zona, să se târască spre el și să-l doboare. Vă puteți



TENSIUNE În case și în jurul lor stau adăpostiți soldați englezi și germani. Cine deschide focul?



ORIGINAL Filmul cu Alec Guinness în rolul colonelului Nicholson.

Exemplu: Podul de pe râul Kwai cu Alec Guinness în rolul principal. La fel ca în modelul de pe ecranul cinematografic, echipa de comando va trebui să distrugă un pod de cale ferată din jungla Siamului. Designerii au dorit mai mult să realizeze un scenariu incitant decât să respecte realitatea. Faptul că era vorba de un pod de oțel și nu de unul din lemn nu îl interesează deloc pe regizorul David Lean.

Pentru prima dată puteți să cooptați în tacticile de luptă și civilii sau forțele aliate.

Ca un film

Commandos se orientează după filme clasice precum "Tunurile din Navarone" sau "Duzina murdară". Șipartea a doua este la fel.



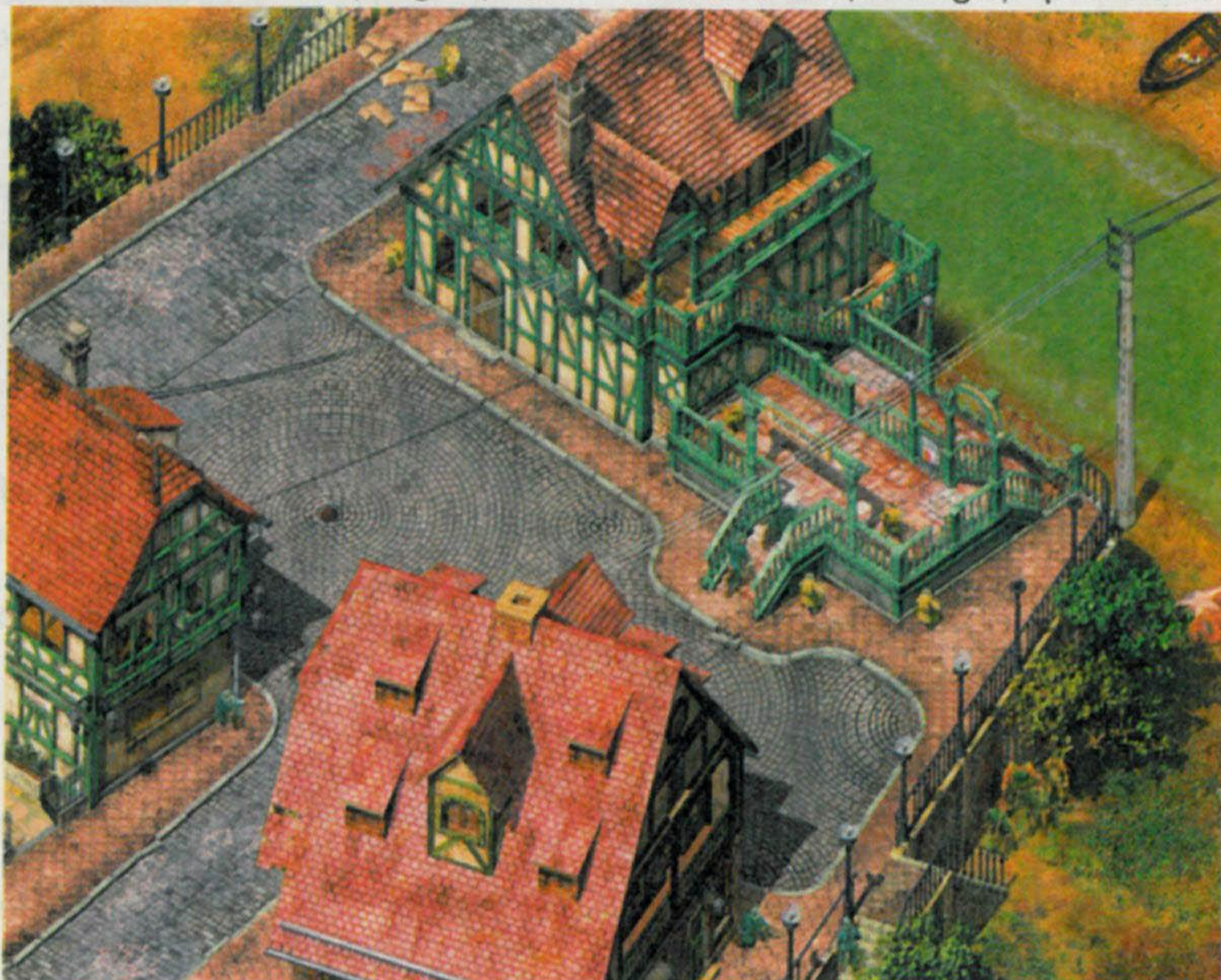
COPIE În jungla Siamului (Tailanda), prizonierii de război englezi au ridicat acest pod care acum trebuie distrus.

adăpostiți sigur în spatele butoaielor de ulei, a zidurilor, jee-purilor sau tufişurilor.

Noutatea în *Commandos 2*: puteți intra în contact cu oameni și trupe care nu aparțin echipei de bază. De exemplu: într-o misiune luptați de partea britanicilor care apără un oraș contra soldaților germani aflați în marș spre el. Dacă veți lua acum legătura cu comandantul britanic de batalion, puteți să-i cereți să vă acopere, să țină poziția sau să se ascundă la început. Puteți să pregătiți am-

buscade în acest fel. Acțiunea jocului capătă astfel mai multă savoare căci până acum era vorba doar să vă furișați neobservat, să vă ascundeți sau să distrați atenția.

Dacă în *Commandos 1* puteați să priviți pe hartă folosind un zoom vertical și doar dintr-un unghi, acum aveți la dispoziție patru unghiuri în cele patru puncte cardinale. La prima vedere nu pare a fi prea revoluționar. Dar este, căci dacă doriți să vedeți după colț, trebuie să și mergeți până aco-



PRINCIPIUL ROTAȚIEI Aceeași scenă ca în stânga, dar rotită cu 90 grade: în colțul din dreapta așteaptă echipa noastră. Fără "rotație" le-ar fi scăpat câțiva inamici.

"Duzina murdară" este aproape completă.

Atractiv la Commandos este faptul că soldații sunt specializați: numai green beret-ul poate căra persoane rănite, doar grenadierul poate să arunce grenade, iar un tanc poate fi condus doar de șofer.

Problema:

Cine poate să conducă un submarin și să scurtcircuiteze un jeep?



Soluția:
Șoferul

Problema:

Cine lichidează adversari de la mare distanță?



Soluția:
Lunetistul

Problema:

Cine deschide uși blocate și sparge lacăte?



Soluția:
Hoțul

Problema:

Cine poate să se scufunde și omorare în liniște cu harponul?



Soluția:
Scufundătorul

Problema:

Cine poate să se travestească și să imite persoane?



Soluția:
Spionul

Problema:

Cine declanșează bombe și lansează grenade?



Soluția:
Genistul

Problema:

Cine este misterioasa "nou-venită" în echipă?

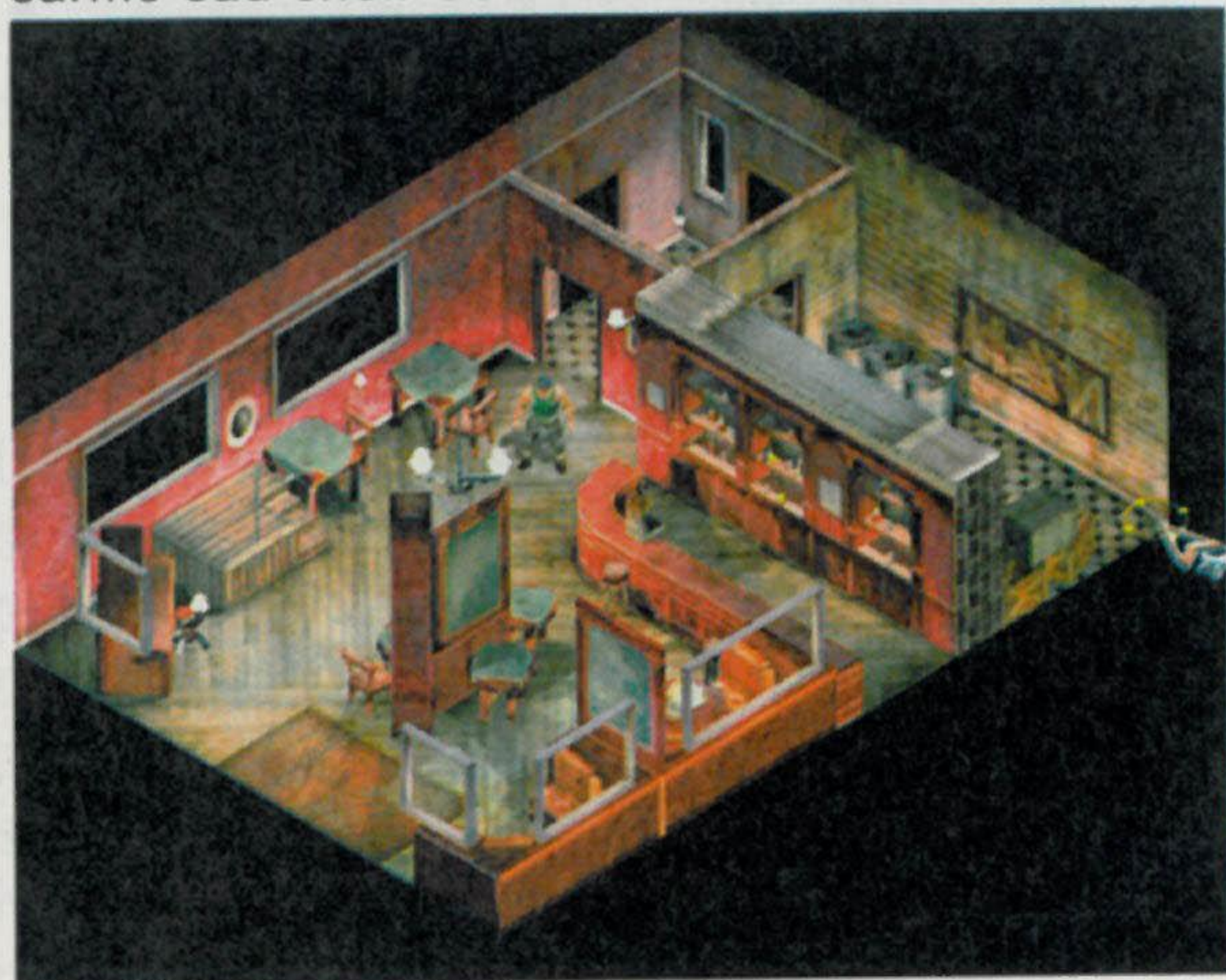


Soluția:
Natasha



Io, sau nu? Dacă stăpâniți rotirea hărții veți putea vedea că după un zid se ascunde un soldat. Sau că în spatele unei case pivnița are o fereastră prin care puteți pătrunde înăuntru. Dacă intrați într-un bar, casă sau înotați într-un canal, imediat puteți roti perspectiva - nou - în orice unghi dorit de dvs. Mai ales într-o clădire veți observa cât de practice sunt ferestrele camerei video: puteți observa un soldat și ataca schimbând perspectiva.

Fiecare membru al trupei are un rucsac în care pot fi purtate diferite obiecte, atât arme, pietre, țigări sau trusa de prim ajutor, cât și grenade, sârme sau chei. Ustensilele



BAR ROTATIV Green Beret-ul analizează barul. Scena se poate roti sub orice unghi.

În Commandos 1 nu funcționa schimbul de obiecte între camarazii trupei.

pot fi schimbate între soldați. Căci nu oricare dintre ei poate face ceva cu ele; manevrarea explozibililor o lăsam, de exemplu, pe seama genistului. "Privind înapoi, ne dăm seama că în *Commandos 1* creștea prea repede și abrupt gradul de dificultate", recunoaște designerul de la Pyro - Gonzo Suarez.

"Chiar dacă *Commandos 2* va crea adevărate provocări, primele misiuni vor fi cât se poate de facile". Alte măsuri luate spre folosul începătorilor: gradul de dificultate poate fi stabilit de la început, la fel - precizia tirului și "atenția" adversarului.

Copilul vitreg al seriei *Commandos* rămâne în continuare jocul în rețea: se va putea juca în continuare cu mai mulți jucători (fiecare controlează un membru al echipei), dar acesta este mai mult un argument spinos pentru cumpărarea jocului. S-ar putea lupta ca adversari, după cum spune Gonzo Suarez, în misiunile unde trebuie dată năvala sau apărată o poziție.

Versiunea germană a jocului va fi în același mod creată ca în *Commandos 1*: nici sânge și nici cadavre. Ce rămâne însă din toate acestea este trăirea

extraordinară pe care o oferă jocul și siguranța că jocul *Commandos 2* nu va apărea decât atunci când totul va corespunde până în cel mai mic detaliu. Pyro Studios așteaptă ziua când Blizzard va răspunde provocării.

Petra Maueröder
t.a. Corneliu Dan



SPARGE GHEAȚA Cum pornesc oamenii noștri din nou acest distrugător?



COCOTAT Drumul spre baza japoneză de pe stâncă duce pe acest drum.

Reîntoarcerea în întuneric

Încă din acest an, legendarul vânător de stafii va porni într-o nouă aventură

■ PRODUCĂTOR Darkworks ■ DISTRIBUȚIE Infogrames ■ TERMEN PROPUȘ PENTRU APARIȚIE Iarna 2000 ■ ALTELE Continuare a inovatoarei serii de action-adventure

PE SCURT

Ce a fost atât de inovator în *Alone in the Dark*?

În 1992, când a apărut prima parte a seriei, nu exista nimic comparabil. Niciodată până atunci nu a reușit un joc să facă o asemenea impresie cinematografică prin perspectivele diferite ale imaginii și exploatarea iscusită a muzicii.

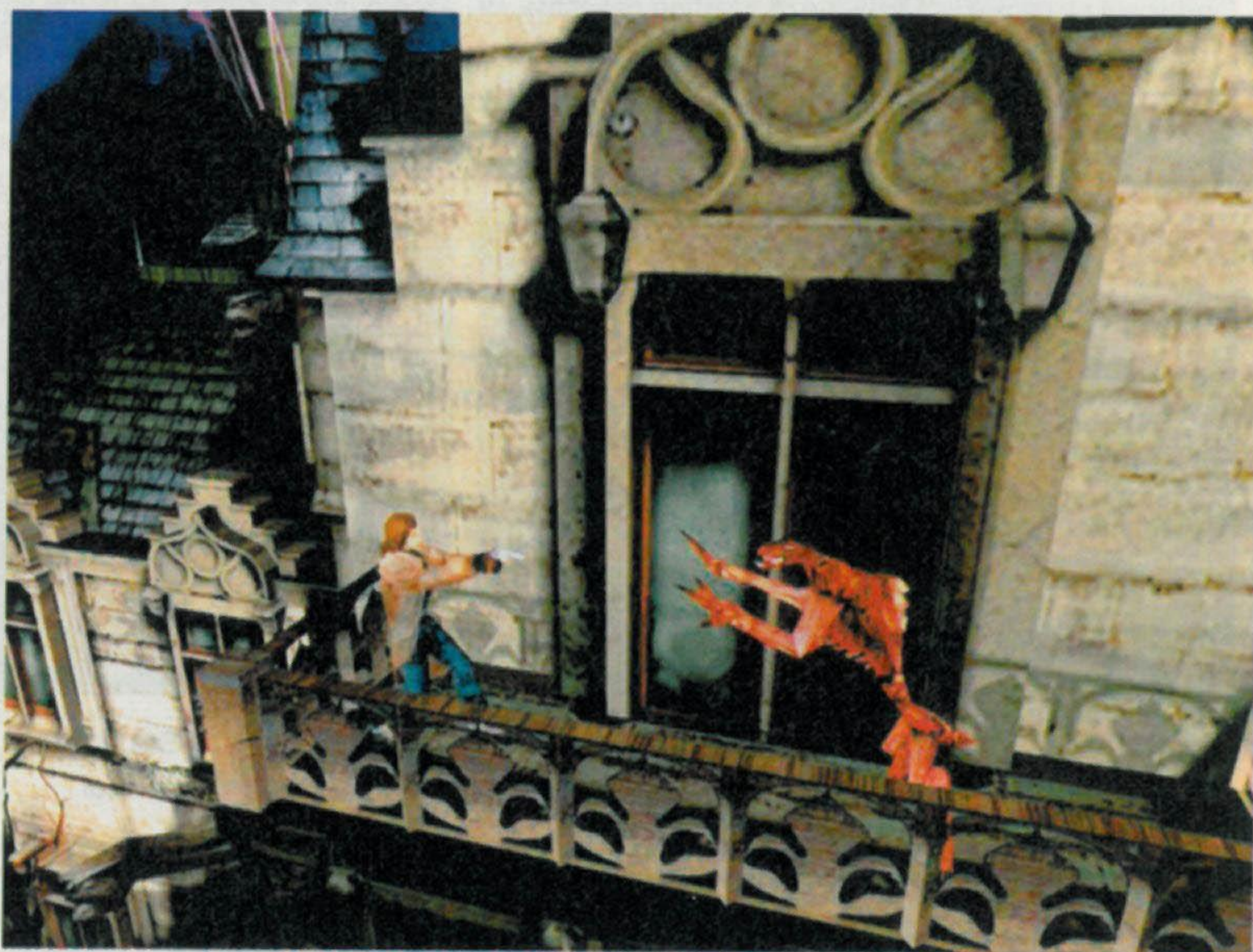
Atunci de ce a durat atât până ce a fost planificat episodul al patrulea?

Habar n-am - probabil că eroul principal a trebuit să se reculeagă întâi după ostenele anterioare - la urma urmei, apare din nou în a patra parte.

Fără acest joc, aproape sigur nu ar fi existat *Resident Evil* sau *Nocturne*. *Alone in the Dark*, apărut în 1992, a pus bazele, prin perspectivele sale neobișnuite și prin atmosfera horror, unui întreg gen - genul action-adventure.

După mai bine de opt ani, detectivul particular cu înclinație pentru paranormal revine. Asemenea precursorilor săi, și *Alone in the Dark 4* promite a fi un amestec spectaculos de atmosferă înfiorătoare, acțiune dură și mistere complicate. De această dată, echipa de producători, cu numele potrivit de Darkworks, nu vrea să se bazeze doar pe fascinația story-ului, ci să facă uz și de cele mai moderne tehnologii pentru a face aventurile înfiorătoare ale lui Edward Carnby cât mai captivante. În cea de-a patra misiune în lumea umbrelor, a fantomelor și a zombilor, soarta îl aduce pe o insulă mică în apropierea Californiei. Dar vânătorul nostru de fantome nu va putea savura prea mult plăcerile oferite de vremea însorită de acolo; în locul acestora, el va cerceta fenomenele paranormale dintr-o casă domnească întunecată, ai cărei locuitori au dispărut deja de mult - sau poate nu?

Asemănător precursorilor, controlați eroul prin planuri de fond minunate realizate și vă luptați cu fantome, monștri și alte creaturi dubioase. Din punct de vedere grafic, *Alone in the Dark 4* face deja o impresie ex-



RIVALI INEGALI Pe balconul vechii vile se ajunge la o confruntare dramatică. De fapt, veți întâlni mult mai multă acțiune decât în a treia parte.

celentă: cu sprijinul accelerațiilor 3D și prin jonglările grafice, cum ar fi umbrele procesate RT sau efecte colorate de lumină, ambianța înfiorătoare de frumoasă este și mai amplificată. Cu toate că jocul este mai mult orientat spre acțiune, producătorii promit că nu vor fi neglijate nici misterele și puzzle-urile. Acestea însă, vor fi probabil destul de tradiționale - activitățile dvs. principale ar fi

activarea unor comutatoare, în căutarea unor chei. Momentan există foarte puține informații amănunțite despre *Alone in the Dark 4*; la multe capitole Infogrames se învâluie în tăcere. Totuși, horror-shockerul se pare că va apărea încă în acest an (planificat pe decembrie).

Andreas Sauerland
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



BÂNTUIE STAFIILE Vechea construcție nu strălucește în culori, deci nu e de mirare că e plină de creaturi înfiorătoare.



CE DEZORDINE Bine că e așa de întuneric - astfel nu se vede atât de tare dezordinea. Lanterna devine în scurt timp cel mai important obiect pe care îl aveți în dotare..

Renăscut din ruine

Cu Pool of Radiance 2, Mindscape reînvie RP-story-ul său de mult uitat

■ PRODUCĂTOR Stormfront Studios ■ DISTRIBUȚIE Mindscape ■ TERMEN PREVĂZUT DE APARIȚIE Trimestrul 4. 2000 ■ ALTELE Reluarea seriei Gld-Box

PE SCURT

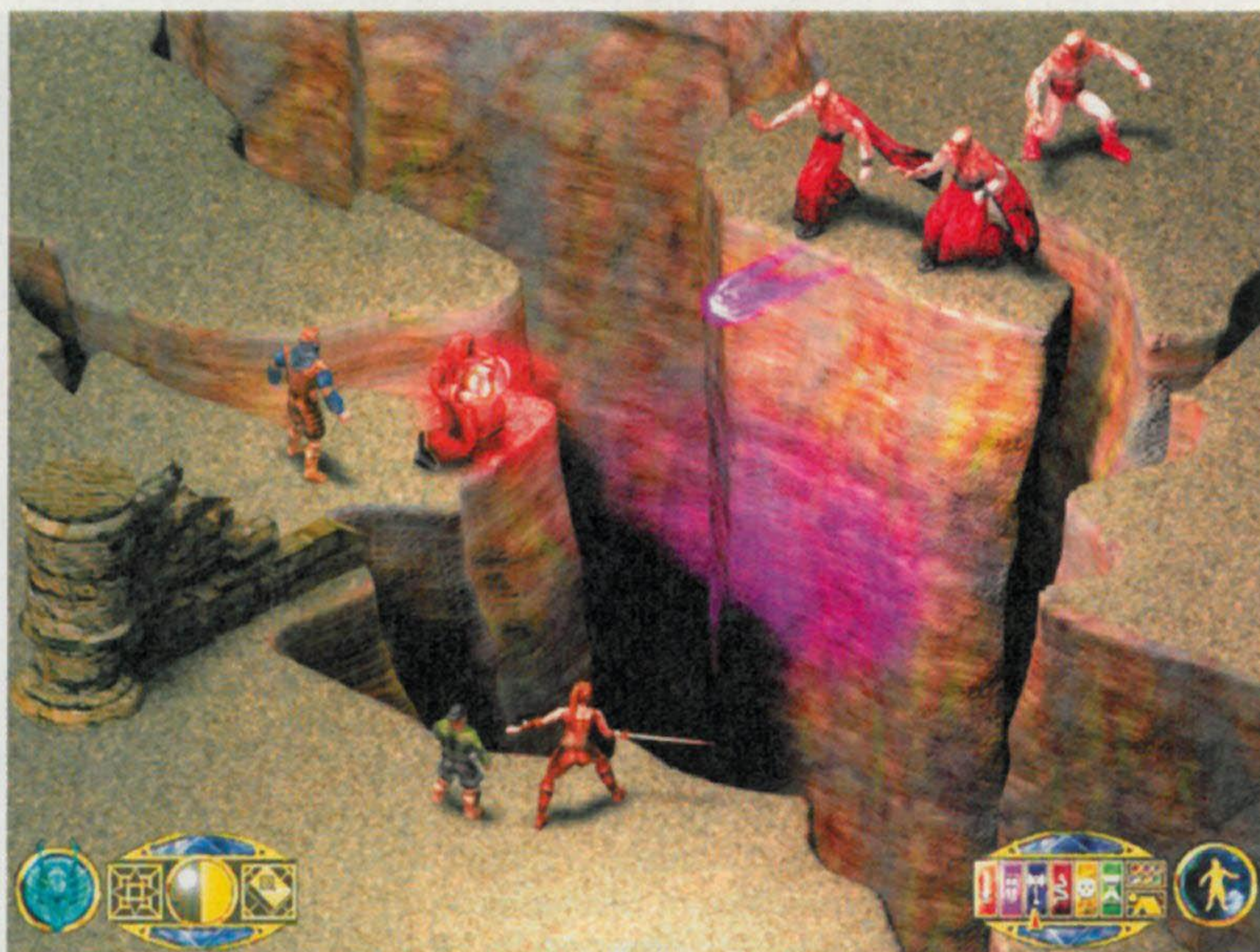
E vorba de încă un Baldur's Gate? Nu. Jocul va folosi a treia ediție a regulilor AD&D și adevărate figuri în 3D în locul imaginilor bidimensionale. Se rămâne cu caracterele la nivelul nouă? Caracterele pot deveni mult mai tari, limita prevăzută momentan este de 16 nivele. Trebuie să existe o limită pentru ca jucătorul să nu poată deveni un killer atotputernic. Modul multiplayer este identic cu cel de singleplayer? Nicidecum. Pentru rețele se produce o variantă separată, care diferă radical de modul single player.

Cu mult, mult timp în urmă Mindscape a fost cel mai inovator producător de programe în domeniul RPG. După câțiva ani de pauză, producătorul dorește să-și redobândească renumele de odinioară. Primul pas îl reprezintă *Pool of Radiance 2*.

Acest nume nu a fost ales nicidecum la întâmplare. Mindscape și-a făcut un renume cu *Pool of Radiance*, urmat apoi de jocuri ca *Curse of the Azure Bonds* sau *Champion of the Krynn*. După ce prestigiul a fost ruinat cu titluri ca *Menzoberranzan*, genul și licența AD&D au fost preluate de concurentul Interplay. A doua parte a lui *Pool of Radiance* ar trebui să ridice Mindscape din ruină, asemănător păsării Phoenix - și să atragă mulți fani ai lui *Baldur's Gate*, deoarece RPG-urile se desfășoară în aceeași lume fantastică.

Odată cu publicarea, în toamnă, a regulilor de RPG AD&D, va apărea și *Pool of Radiance 2*. Regulile noi introduc un nou sistem de caractere, cu care sunt posibile cele mai aventuroase amestecuri de clase și rase. Figurile astfel realizate pot fi controlate colectiv, o împărțire a grupei nefiind posibilă.

Pool of Radiance 2 va fi în mai multe puncte diferit de *Baldur's Gate*. De exemplu, luptele bazate pe runde sunt accelerate prin „perioade



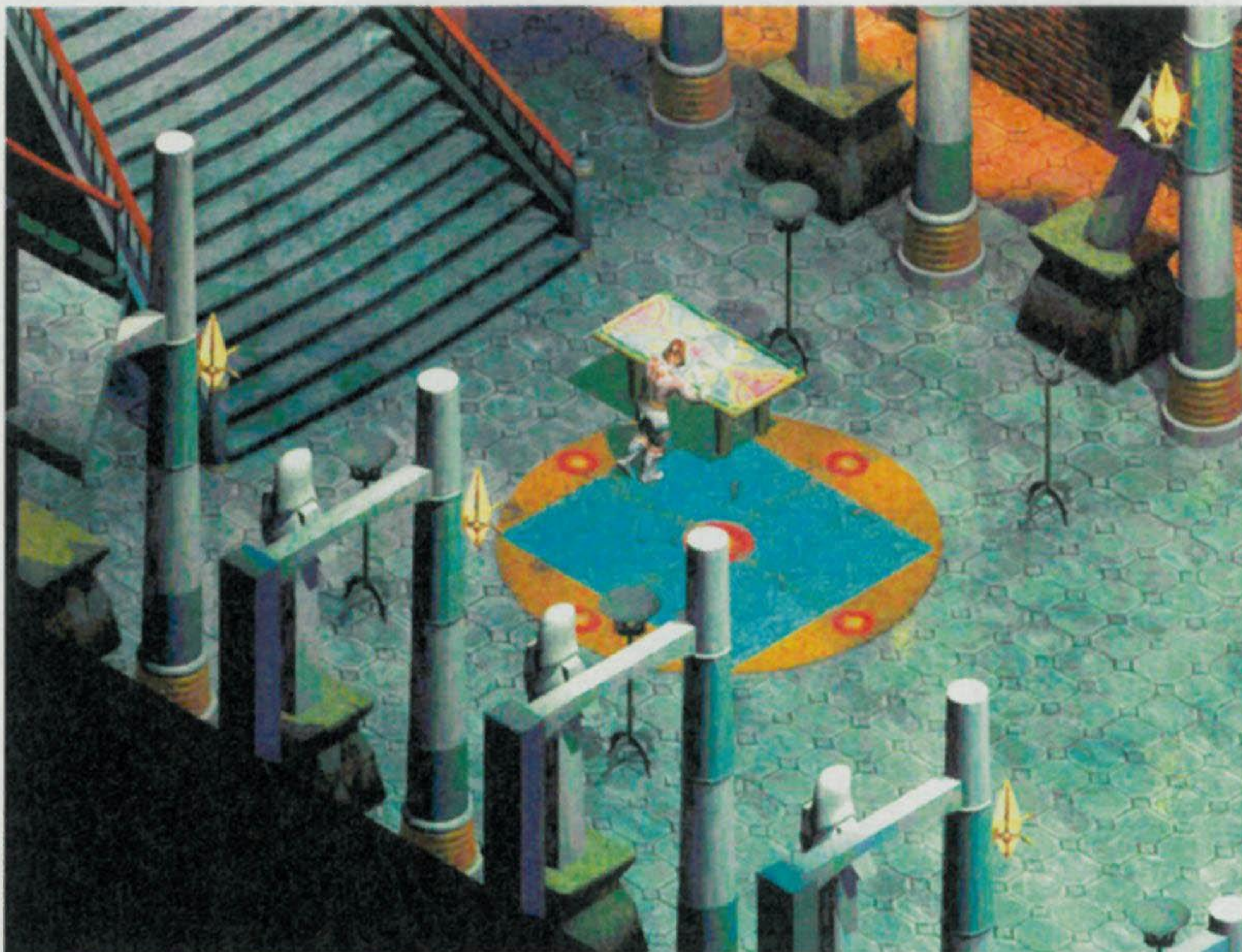
UN REGAT PENTRU UN CAL Membrii grupului, înarmați convențional, privesc neajutorați cum se duelează, despărțiți de o prăpastie, doi magicieni.

gradabile", astfel rundele individuale nu au aceeași durată pentru fiecare figură.

Deasemenea, engine-ul grafic poate oferi mult mai mult decât cel al rivalului: la o rezoluție de 800x600 dpi se pune ciclul zi-noapte în scenă, se calculează exact umbrele și se fac efecte de lumină demne de a fi văzute. Grafica de fond fiind compusă din picturi, toate creaturile sunt create din poligoane, ceea ce va duce la mișcări mai continue. Obiectele

din peisaj vor fi deasemenea tridimensionale și nu doar de decor. Toate obiectele se pot examina și mișca, sau cel puțin pot fi folosite ca mijloace ajutătoare. Astfel figurile pot, de exemplu, să sară pe o masă, pentru a câștiga un avantaj de înălțime față de adversar. O altă posibilitate de a interacționa cu mediul constă în faptul de a bloca năvălirea inamicului printr-o ușă blocând-o pe aceasta cu o stâncă. Și în modul multi-player, *Pool of Radiance 2* va avea în *Diablo 2* un concurent puternic. Peisaje, misiuni speciale și, înainte de toate, un online-service asemănător cu Battle.net-ul lui *Diablo*, va face ca reîntoarcerea lui Mindscape în domeniul RPG-ului să fie încoronată cu succes.

Harald Wagner
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



REGULAMENTUL LA MASĂ Acest tânăr împinge o masă de colo-ncoace - cine știe la ce o mai fi bună. Fiecare obiect vizibil din joc poate fi manipulat.



SEZÂND LA GEAM Indicațiile către figuri se dau prin meniuri de comandă.

Cine găsește o stâncă grea, poate să blocheze cu aceasta uși și să nu permită năvălirea hoardelor de zombie.

Arta războiului

După furiosul 3D-overkill Homeworld, Sierra încearcă un joc de strategie mai convențional.

■ PRODUCĂTOR Massive Entertainment ■ DISTRIBUȚIE Sierra ■ TERMEN PRECONIZAT DE APARIȚIE Aprilie 2000 ■ ALTELE Renunțarea la managementul bazei

PE SCURT

Am deja C&C, la ce-mi mai trebuie *Ground Control*?

Pentru că *Ground Control* este total diferit. Centrul de greutate nu constă în managementul resurselor, ci în tacticile de atac.

Păi atunci aş putea să joc şi *Myth*?

Din punct de vedere al jocului, cele două programe se aseamănă, dar în *Ground Control* armatele sunt mai mari şi există mai multe tipuri de unităţi.

Sunt într-adevăr atât de perfecte graficele?

Da şi nu. De fapt, numărul poligoanelor este destul de mic, frumuseţea peisajelor vine înainte de toate de la texturi.

Cu *Pharaoh*, Sierra are una dintre cele mai bune oferte de jocuri de strategie, iar cu *Homeworld*, cel mai tridimensional spectacol de real-time al tuturor timpurilor. Acum, Sierra ar dori să facă parte şi în domeniul RTS-urilor „obişnuite” dintre cei mai buni - dar obișnuit nu este practic nimic în *Ground Control*.

În *Ground Control* este vorba de debutul echipei de producători suedezi Massive Entertainment. Scopul declarat al acesteia este de a deveni una dintre cele mai renumite studiouri din Europa. Pentru ca această dorinţă să se materializeze, suedezii fac tot posibilul. *Ground Control* va combina elementele clasice ale unui joc de strategie în 2D cu graficele 3D ale unui joc de adventure. Potrivit Sierra, programul atinge, asemenea lui *Homeworld* al lui Relic Entertainment, un grad mai ridicat de realism şi oferă mai multă acţiune decât RTS-urile de la ora actuală.

Story-ul nu oferă însă nimic neobișnuit: în anul 2419, o megacompanie se confruntă cu un ordin asemănător unui ordin bisericesc pentru dominarea spaţiului - ceea ce duce la lupte interminabile pe nenumărate planete. Pe o planetă pierdută numită Krig-7b, „Ordinul noii porniri” găseşte relicvele unei civilizaţii apuse, cu ajutorul cărora poate construi arma terminatoare. În cele 30 de misiuni planificate, jucătorul are misiunea de a izgoni membrii ordinului de pe planetă. Pentru a realiza acest lucru, va trebui să vă ocupaţi mai puţin de bază şi mai mult de construirea



ILUZIE Blindatul se deplasează pe un teren plan, structurile sunt doar pictate, vegetaţia din fond însă este „reală”.

unor armate puternice. Aveţi la dispoziţie diferite blindate, hoo-verkraft-uri (vehicule pe perne de aer) şi aparate de zbor care pot fi dotate cu diferite arme, spaţii de transport etc. Dacă doriţi, acest lucru poate fi făcut şi automat, dar cele mai bune rezultate se ating doar dacă strategia este sincronizată perfect cu componenţa armatelor. Acest principiu de joc este atât de rafinat, încât chiar şi componenţa selectată a

unei unităţi poate decide asupra succesului.

Pentru modul multiplayer, producătorul a anunţat câteva surprize. Se subînţelege că modurile clasice de joc vor fi disponibile. Cât despre modurile noi anunţate, Sierra le ţine încă sub vâlul tăcerii.

Harald Wagner
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

Componenţa unei armate trebuie să se sincronizeze perfect cu strategia, chiar şi formaţiunea decide asupra succesului unui atac.



DISPARIȚIA COPACILOR Dacă inițial arborii erau prezentați detaliat, odată cu apropierea termenului de lansare devin tot mai simpli.



DISTRUGEȚI CLĂDIRILE! Clădirile unei baze există deja, în cea mai mare parte, la începutul unei misiuni. Ele sunt unităţi de producţie şi ţinta tuturor încercărilor de cucerire.

Cei trei fantastici

Trio-ul îndrăzneț trebuie să își croiască drumul într-o lume variată de extraterestri - „wummen-i” și imense toastere atomice.

■ PRODUCĂTOR Interplay ■ DISTRIBUȚIE BioWare ■ TERMEN PROPUS DE APARIȚIE Mai 2000 ■ ALTELE Continuare comică a action-adventure-ului trăsnet.

PE SCURT

Ce rol joacă partenerii lui Kurt, Max și Dr. Hawkins?

Contrar primei părți în unele misiuni puteți fi acompaniați de dulăul trăsnet și de inspiratul profesor.

Cine este idolul lui Dr. Hawkins?

Eroul serialelor de televiziune, McGyver, a avut o predilecție asemănătoare pentru construirea aparatelor „cool” din batoane de ciocolată evitând astfel războaie atomice.

De ce Max are șase labe?

Pentru a putea trage cu patru arme în timp ce aleargă - economisindu-și astfel Quad-Damage-urile cunoscute din Quake.

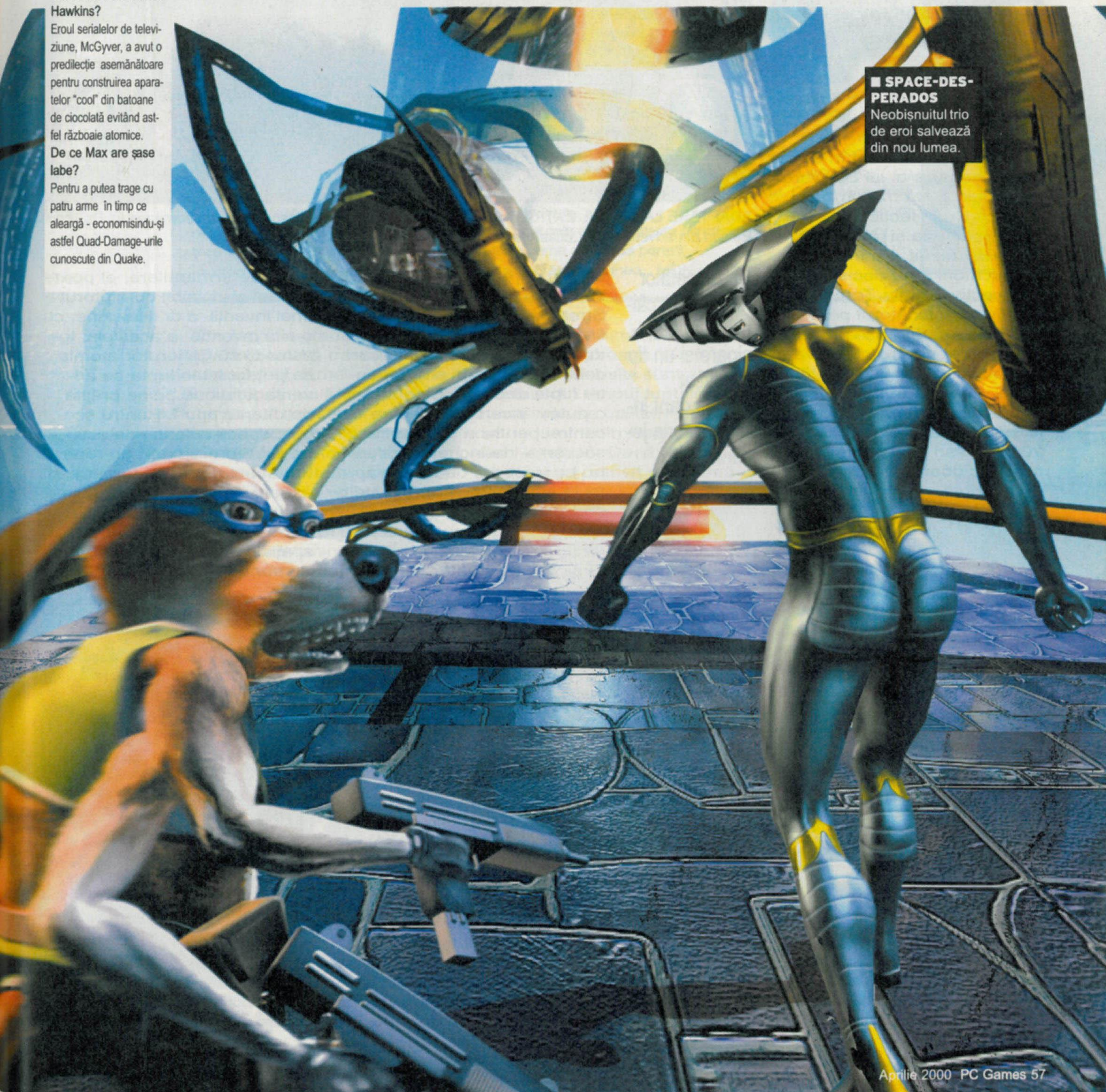
Deși cu doi ani în urmă MDK nu a fost un succes comercial prea mare, jocul de acțiune produs de Shiny a recoltat laude, renume și locuri superioare în topuri. BioWare vrea ca mulțimea fanilor să se poată bucura începând din primăvară de o continuare pe măsură a jocului.

Deja în prima parte a seriei era în pericol existența întregului univers - și toate doar din cauza Streamrider-ilor! Acești extraterestri antipatici și-au pus în cap cucerirea Pământului și distrugerea tuturor oamenilor. Din fericire a apărut Kurt Hectic, care cu

sprijinul genialului dr. Hawkins și a creației acestuia, un câine android cu șase membre, ar putea evita catastrofa. MDK 2 începe cu cei trei eroi care-și sărbătoresc victoria, când dintr-o dată încep să urle sirenele de alarmă semnaland: distracția continuă!

■ SPACE-DESPERADOS

Neobișnuitul trio de eroi salvează din nou lumea.





COME AS YOU ARE Tizul cântărețu - lui de la Nirvana în acțiune.



MANEJ Doctorul inventiv se ocupă de enigme.

Contrar precursorului în ac-tion-adventure-ul lui BioWare nu trebuie să vă mulțumiți doar cu Kurt Hectic, acum îi puteți controla și pe cei doi parteneri ai săi. Ca în MDK producătorii s-au decis pentru perspectiva de tip *Tomb Raider*, în care jucătorul poate folosi zoom-ul în așa numitul mod sniper pentru putea vedea obiectele de la distanță mare. Această tehnică devine în unele scene pură distrac-tie, căci printre cei aproximativ 20 adversari sunt mai mulți care fac doar năzdrăvăanii și nu prezintă un pericol real. Pe de altă parte, pe parcursul jocului veți întâlni și adversari care pot fi înlăturați cu un simplu zâmbet politicos; mai ales de adversarii finali se trece greu, și cu asemenea contemporani veți avea de-a face la sfârșitul fiecăruia dintre cele zece nivele ale jocului. La primele două este presta-



INFINITATEA SPAȚIULUI Poate că Max nu este cel mai cum-pătat membru al trio-ului, însă este cel mai pornit dintre aceștia.



ADAPTARE LA MEDIUL EXTRATERESTRU Dr. Fluke este profesorul distrat asemenea lui Dr. Fred Edison din adventure-ul LucasArts Maniac Mansion.

Un cercetător nebun, un câine cu șase picioare și un tip îmbrăcat extravagant in-tră în istoria jo-curilor.

bilit cu care dintre cele trei caractere puteți să le acriți Streamrider-ilor supă; în lupta finală puteți însă să vă alegeți dumneavoastră eroul cu care doriți să intrați în arenă pen-tru lupta decisivă. Bineînțeles o puteți încerca cu fiecare din cei trei pentru a savura trei secvențe de încheiere diferite. La trecerea de la un capi-tol la altul puteți urmări câte o secvență comică intermedia-ră, de exemplu cum la cârma unui nave spațiale, Max joacă popice cu o gloată de Cone-heads.

Altfel decât în MDK de da-ta aceasta acțiunea jocului nu este pe plan secund, ci com-ponentă cu drepturi egale a bizarelor scene de acțiune. Astfel în fiecare din cele zece capitole trebuie soluționată o enigmă pentru a putea ajunge la respectivul adversar final. Între timp inventivul profesor Hawkins trebuie să-și scoată tovarășii din situațiile dificile, de exemplu dacă Kurt și-a supraestimat capacitățile și zace într-o situație fără sper-anță. De aceea capacitățile sunt împărțite diferit: pe când Kurt avansează foarte pre-caut, Max își face bine de cap. Sortimentul de arme este impresionant, totuși Kurt nu se poate baza doar pe

grenade și mitraliere, el poate deveni și invizibil cu ajutorul unei invenții a dr. Hawkins; cu o altă invenție a acestuia, to-aster-ul cu generator atomic, se pot folosi în lupta cu ad-versarii felii de pâine prăjită de diferite tipuri. Pentru sce-nele spectaculoase de acțiu-ne BioWare a creat un reper-toriu vast de medii terestre și extraterestre, iar ocazionalele zboruri prin spațiu crează o atmosferă ca cea din nivelele spațiale ale lui *Unreal Tour-nament*.



GREEN BOY Lui Dogan Boy îi place să tragă cu tunul de plasmă.



Contrar titlurilor *Giants* și *Evolva* anunțate de Interplay, *MDK 2* nu dispune de mod multi-player.

ȘTIINȚA JOCURILOR Dr. G. Zeschuk (Il.) și colegul lui Dr. Ray Muzica (re.)

Povestește-mi ceva despre tehnologia OMEN aplicată la MDK 1

Cel mai important este că engine-ul nostru este multilateral. Nu-l folosim doar la *MDK 2*, ci și la RPG-ul nostru *Neverwinter Nights*. Cu limbajul special al lui OMEN ne este posibilă introducerea directă a unor obiecte, caractere sau detalii ale mediului în joc. În afară de acestea tehnologia co-

Rendez-vous în Canada

Într-un interviu cu Dr. Greg Zeschuk am aflat mai multe despre MDK 2, tehnologia OMEN și partenerii de rendez-vous preferați de eroii jocurilor.

ține un sistem de animație care asigură deplasarea aparent autonomă a figurilor, ceea ce dă un caracter cinematografic.

De ce a fost tocmai MDK 2 jocul la care l-ați încercat prima oară?

Designerul nostru șef a înnebunit deja de la introducerea permanentă a atâtor elemente noi în joc. De aceea am avut nevoie de o tehnologie care să fie atât de flexibilă încât să ne permită modificări permanente ale programelor fără mari eforturi. Din fericire aici ne aflăm într-o lume imaginară; trebuie să luăm în considerare unele aspecte ale lumii reale, dar în general putem să ne dăm frâu liber imaginației. Astfel am cizelat dinamica zborului rachetelor de pâine pentru toasterul cu generator atomic al drului Hawkins.

Care sunt cele două diferențe principale între prima și a doua parte?

În primul rând acțiunea. MDK a

avut un story de bază, dar jucătorii nu au prea realizat faptul. Ne-am concentrat foarte mult asupra acestui aspect căci o acțiune fascinantă te atrage în lumea respectivă. Pe lângă aceasta dorim ca și fanii primei părți să găsească surprize comice în MDK 2; avem o listă foarte lungă de idei hazlii.

A văzut deja Shiny jocul?

La ECTS l-au inspectat câțiva angajați de la Shiny. Suntem foarte curioși ce vor spune despre jocul finalizat.

Ce crezi, în lumea reală cu cine ar avea Kurt Hectic un rendez-vous?

Nu sunt sigur, dar cred că mai degrabă cu fata din vecini decât cu vreo vedetă de film. Dr. Hawkins însă ar ieși cu țicnita actriță Angela Lansbury.



Angela Lansbury

De fapt programarea lui MDK trebuia să o facă Shiny, dar angajații firmei americane fiind ocupați cu Messiah, Interplay a transferat proiectul renumitului producător canadian BioWare. Acesta aplică impresionanta tehnologie OMEN, care se utilizează și la RPG-ul *Neverwinter Nights*, produs de aceeași firmă. Mai ales animația figurilor principale este convingătoare

și nu mai are nimic din mișcările colțuroase ale primei părți. Reușite sunt și efectele din timpul luptelor, apropiindu-se calitativ de jocul de lumini din *Requiem* sau *Heretic 2*. Dacă finisarea va decurge potrivit programă-

rii, vă puteți bucura în curând de o călătorie hazlie prin galaxie.

Peter Kusenberg
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



OMUL PARAȘUTĂ Dacă situația devine arzătoare Kurt își întinde vecele și o șterge prin planare.



FASOLE ALBASTRĂ Lui Max îi țiuie gloanțele pe lângă ureche în timp ce încearcă cu cele trei pistoale ale sale să distrugă inamicul.

Liber ca pasărea cerului

După o considerabilă îmbunătățire, Microsoft oferă din nou cel mai bun joc de motociclete.

■ PRODUCĂTOR Rainbow Studios ■ DISTRIBUȚIE Microsoft ■ DATA PLANIFICATĂ A APARIȚIEI Trim.2/2000 ■ ALTELE Carieră online doar în Gaming Zone

PE SCURT

MM2 se desfășoară din nou într-un peisaj selenar?

Nu. De data aceasta nu există doar vegetație, ci și numeroase clădiri, vehicule neimplicate și alte obiecte normale din peisaj.

Ce este nou?

Pe lângă modul online, foarte important în SUA, caracteristica cea mai semnificativă va fi modul carieră.

De ce carieră?

Pentru că, în acest mod va trebui să introducem modele de stricăciuni, care să-l oblige pe jucător să acumuleze practică de conducere și să fie mai atent.

Cu piste mai realiste și cu o senzație mai bună de pilotare, și a doua parte a lui *Motocross Madness* va fi cu mult înaintea concurenței. Fiind cunoscut faptul că programatorii nu sunt experți în motociclism, Microsoft l-a angajat pe supermotocross-istul Stephane Roncada, care să asigure realismul necesar.

De fapt, simulația de motociclete *Motocross Madness* a fost un mister. Cu toate că graficele erau destul de săracăcioase, nu exista nici un game-play, nici măcar un entuziasm al vitezei, programul a devenit repede unul dintre cele mai apreciate și



NU VĂ PIERDEȚI CU PRIVIREA Doar de la mari înălțimi poate fi admirată splendoarea graficii.



LIBERTATE ABSOLUTA Peisajele din *Motocross Madness* sunt uriașe.

îndrăgite jocuri de motociclete. Continuarea va trebui să corespundă renumelui primei părți. Cu o grafică mult îmbunătățită, cinci tipuri de curse și posibilități inovative de multiplayer, și a doua

parte a *Motocross Madness* se va plasa în topul genului.

Potrivit lui Rob Rinard, designer la Rainbow Studios, "calitatea grafică a întregului joc a făcut un pas uriaș în direcția corectă". Atât motocicleta cât și motociclistul arată mult mai bine decât în prima parte. Prin împărțirea sumei poligoanelor și prin finisarea mișcărilor motociclistului, "figura de joc" pare mult mai realistă, chiar și cutele de pe echipament se realizează prin poligoane. Înainte de toate a fost modificat drastic peisajul. Rob Rinard: "În sfârșit ai senzația că te afli într-adevăr pe Pământ. E adevărat că în primul joc existau peisaje interesante, însă în cel mai bun caz îți aduceau aminte de Lună".

Motocross Madness 2 va cuprinde cinci tipuri de curse și un mod de carieră: Stunt Quarry, Baja, Enduro, Outdoor Nationals și Indoor Supercross, precum și Pro Circuit. Stunt Quarry este cel mai simplu de condus și îi permite jucătorului să străbată kilometri întregi prin peisaje variate. Acet mod este cel mai potrivit pentru a face cunoștință cu peisajul și cu motocicletele. Stunt Quarry este singurul mod fără circuite. În locul celui mai bun timp, aici trebuie să vă străduiți să primiți cele mai multe puncte, care se obțin cu stunt-uri spectaculoase. După ce v-ați săturat de peisaje, puteți participa la cursele Baja, cel mai simplu mod de curse al jocului. Este vorba despre o anumită cursă pe teren accidentat, în care trebuie să străbateți o anumită distanță. Cum ajunge de la A la B, îl privește numai pe jucător - drumul drept nu este neapărat și cel mai rapid. Cea mai grea

■ ÎNCĂ SE ȚINE

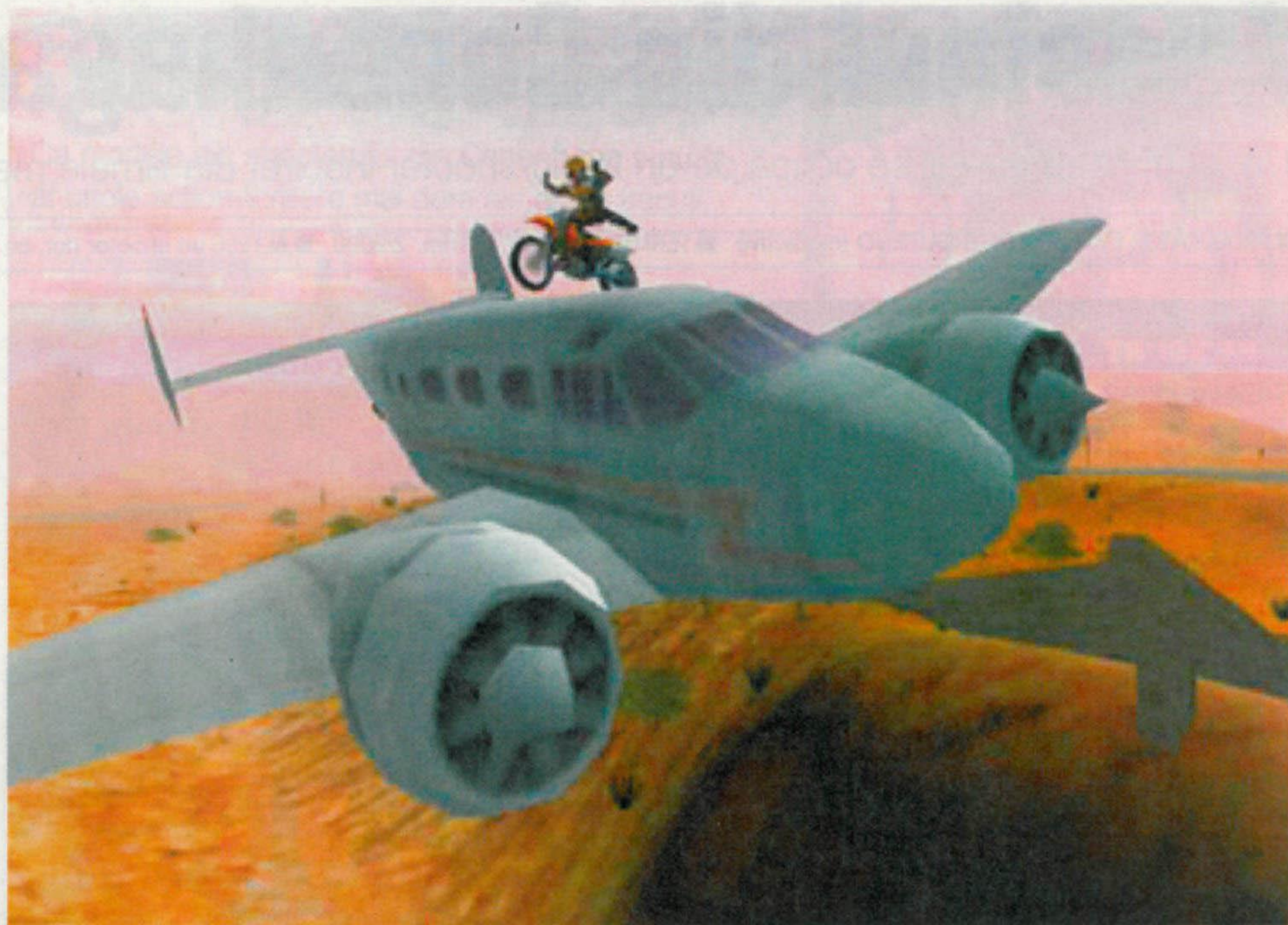
Câteva minute în arena de stunt pot deveni fatale, chiar și pentru cel mai bun șofer.





SHINING Un hotel îngropat în zăpada adâncă? Salutări de la Stephen King.

este cursa de la Enduro. Acest mod nu a existat în prima parte a Motocross Madness, și este mult înrudit cu cursa Baja. "Ceea ce este fascinant la Enduro, este că treceți printr-o lume vie", povestește Rinard. "Pe străzi circulă mașini și camioane, în localități circulă autobuze de școală, iar în afara orașelor gonesc trenuri". Ca și în Baja, Enduro se bazează pe puncte de traseu. Pentru jucătorii care doresc să se ocupe de tehnici de conducere și de tehnica motocicletei, există Outdoor Nationals și Indoor Supercross. Toate cele cinci trasee sunt străbătute de motociclistul de supercross Stéphane Rancada, și vor fi destul de dificile. "Traseele de supercross vor avea toate elementele unui traseu real, dar vom exagera puțin. Dorim să facem un amestec între realism și acțiune", spune Rinard despre realizarea traseelor. Punctul culminant al modului singleplayer este așa-numitul Pro Circuit. Aici, jucătorul începe o carieră ca amator, cu o motocicletă slabă și cu capital puțin. În cursele Baja se pot obține primele premii în bani și puncte. La un rezultat bun, se avansează în Liga Europeană, apoi în cele naționale și în final în Supercross, unde concuți pentru Campionatul Mondial în singleplayer. Tehnica jo-



PRECIZIE ELVEȚIANĂ Și în Motocross Madness 2 apar avioane care nu prea au ce căuta la acea înălțime. Pentru executarea unor stunt-uri atât de senzaționale este nevoie de un timing perfect.

În prima parte peisajele erau interesante, dar aceste peisaje le puteați întâlni în cel mai bun caz pe Lună.

cului se bazează pe același engine ca cel al predecesorului. Deoarece *Motocross Madness* a fost programat modular, au trebuit modificate doar câteva părți ale programului, pentru a exploata posibilitățile oferite de noile plăci de bază și pentru a integra noile moduri ale jocului. Practic, versiunea nouă reprezintă evoluția engine-ului care a fost utilizat în prima parte. *Motocross Madness* se va impune cu siguranță și în domeniul online. O idee bună este și feature-ul de top 100. Orice cursă importantă - Baja, Stunt Quarry, Nationals și Supercross -, poate fi disputată și onli-

ne. Cele mai rapide runde se anunță la MS Internet Gaming Zone, care se ocupă de realizarea unui top. Primii 100 de piloți vor primi plăcuțe de înmatriculare, cu ajutorul cărora oricine poate să vă vadă poziția actuală în top. "După ce ai jucat câteva săptămâni și te anunți la server, s-ar putea să fi întâmpinat cu cuvintele "Felicitări! Ești numărul 22 în lume la Supercross!", explică Rinard. "Jucătorii vor lupta cu înverșunare pentru plăcuțele de top 10".

Harald Wagner
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



DEASUPRA NORILOR În Stunt Quarry, punctele se obțin, mai mult sau mai puțin, prin salturi însoțite de luxații.



CA PE ȘNE Trenurile sunt cunoscute deja din seria Monster - Truck - Madness. Noutatea este că, dând dovadă de puțină îndemânare, se poate sări pe acoperișul trenului.

Asasinul din Copenhaga

Un producător danez se ocupă de un tactic-shooter inspirat din filmele maestrului acțiunii John Woo.

■ PRODUCĂTOR Eidos ■ DISTRIBUȚIE IO Interactive ■ TERMEN DE APARIȚIE Trim. 2/2000 ■ ALTELE un shooter dur, cu o componentă tactică predominantă

PE SCURT

Ce este un Hitman?
Cel care, pentru un teanc frumos de bani, se furișează în liniște la victima sa și îi pune capăt vieții, sau are mare succes în această meserie.
De cât timp se ocupă IO Interactiv de producerea jocului?
Potrivit declarației vicepreședintelui Janos Flösser, echipa a investit deja 70.000 ore de lucru. Față de acestea, proiectul Daikatana a lui John Romero pare ca un "glonț" de praștie.

Rogue Spear a fost un hit, *SWAT 3* se vinde foarte bine - iar minunatul *Wheel of Time* se prăfuiește în magazine. Evident, momentan există cerere pentru shooterele tactice, de aceea *Hitman* are șanse mari de a se strecura în inima ucigașilor virtuali

Proiectul angajat al lui IO Interactive nu ne amintește de *Dark Project: The Masterthief*, pentru că și acesta a fost prezentat maselor de către gigantul distribuitor Eidos. Asemănarea în ceea ce privește conținutul este că în ambele jocuri trebuie să îndepliniți și să supraviețuiți unor misiuni periculoase într-o lume amenințătoare.

Hitman nu dispune de o fază de planificare ca *Rainbow Six*, totuși, în decursul jocului trebuie să luați permanent decizii tactice pentru a nu alerza în cuțitul adversarului dvs.

Intrați în rolul ucigașului anonim, dar dător de nume jocului, care poate să-și dovedească cunoștințele în diferite misiuni. În cele mai multe trebuie să eliminați persoane care au devenit incomode mandatanților dvs. Uneori însă, trebuie să eliberați ostatici a la *Rogue Spear*, capacitățile de masterthief fiindu-vă de mare ajutor. Producătorii au evitat posibilitatea eliminării dvs. cu un singur foc, ca în titlul de succes al lui Red Storm. Pe lângă aceasta puteți colecta puncte de acțiune, despre care spune Janos Flösser că au o funcție asemănătoare cu update-urile de dotare din *Half-Life*. Cu toate acestea, *Hitman* nu va putea fi vândut ca simulație, va fi însă, mulțumită puternicei sale componente tactice, o provocare și pentru înrăiții luptători de elită din *Rainbow Six*.

Pentru a face față celor 20 de misiuni planificate trebuie să folosiți cu iscusință armele și celelalte unelte pe care le aveți. Vă stau la dispoziție revolvere, mitraliere, amortizoare de sunet și, bineînțeles, o pușcă de lunetist cu diferite obiective (lunete, teleobiective). Momentan, programatorii se gândesc să doteze figura principală cu un emițător de diversiune, care i-a fost deja

■ CULTURI FUMEGÂNDE
Scopul principal al majorității misiunilor pare simplu și captivant: supraviețuiți.



BULLET IN THE HEAD Scenele dure de acțiune sunt tot mai cerute.

de ajutor și Green-Beret-ului din *Comandos*, hit-ul de la Eidos. Planificarea tactică este în funcție de situație și se face în timpul jocului. Dacă doriți să eliminați un boss mafiot bine păzit, trebuie să analizați împrejurimile și să întocmiți un plan. Dacă, de exemplu, obiectul râvnit apare regulat la o fereastră, ați putea să-l țintiți dintr-o locuință de vis-a-vis. Dar figurile dispun de o viață proprie destul de impresionantă, astfel o modificare a rutinei ar putea avea drept consecință că bossul nu s-ar mai lăsa văzut la fereastră, drept urmare ar trebui să puneți la cale alt plan. Majoritatea adversarilor dvs. sunt ucigași cinici și gangsteri fără scrupule, căci, contrar lui *Dark Project: The Masterthief*, nu locuiți într-un oraș populat de monștri și fantome.

În *Hitman* vă aflați într-un mediu ale cărui curți întunecate și fronturi stradale jerpelite seamănă mai degrabă cu lumea din *Max Payne*, a cărui apariție se anunță tot pentru această vară.

Dar, contrar legendarului titlu de la *Take 2*, *Hitman* nu poate șoca în ceea ce privește tehnica jucătorii cu experiență. Cu toate că există multe detalii și un procedeu complicat de motion-capturing care asigură mișcări cursi-

Cu degetul pe trăgaci

Ca modele ale shooterului din Copenhaga s-au luat unele action-thrillere mai dure ale anilor trecuți.



Robert de Niro

Robert de Niro's waiting: încă de la sfârșitul anilor 60, artistul american a jucat cu predilecție roluri de mafioți sau de ucigași. Nici recent apărutul film "Ronin" nu este mai plictisitor.



Jean Reno

La începutul filmului cu același nume, figura lui Leon pare puțin stângace, dar în curând ticălosul Gary Oldman observă că acest prieten al florilor și copiilor este un tip de calibru mare.



Anne Parillaud

Filmul francez "Nikita" este cu cel puțin 20 bătaii de foc mai reușit decât copia sa ieftină de la Hollywood. Parillaud devine dintr-un junkie un superkiller.

Nu trage în ostatici!
Regula din Rainbow Six este valabilă și aici.

ve, până la ora actuală jocului îi lipsesc efectele dinamice de iluminare, care contribuie la tensiunea atmosferei. Ca și *SWAT 3*, nici *Hitman* nu va dispune de un mod multiplayer, totuși designerii contează pe o durată de mai mult de 30 de ore a jocului.

Peter Kusenbergt.a. Andrei Ritok-Schotsch



PERSPECTIVĂ Jucătorul poate alege între perspectiva proprie sau de observator.



ASCUNS ȘI PERICULOS Violența este întotdeauna calculată și nu devine un măcel furios ca în *Soldier of Fortune*.



CU RAFINAMENT Animația figurilor principale a fost realizată cu procedeu motion-picture, cu care membrele se comportă într-adevăr real.

Cu privirea spre stele

Concurența lui Activision la Homeworld vrea să dezmință legenda despre imposibilitatea realizării unui joc Star Trek bun.

■ PRODUCĂTOR Activision ■ DISTRIBUȚIE Activision ■ TERMEN DE APARIȚIE Aprilie 2000 ■ ALTELE Joc de strategie inspirat, cu design de Star Trek

PE SCURT

De ce produce Activision atâtea titluri Star Trek?

Pentru că firma californiană a plătit o sumă considerabilă concernului Paramount Pictures pentru a putea produce, pe o perioadă de 10 ani, jocuri cu licența Star Trek.

Există și jocuri Star Trek care să ofere satisfacție? Până la ora actuală, Starfleet Academy este considerat singurul joc cu adevărat reușit.

În majoritatea RTS-urilor (Real Time Strategy) trebuie să colonizați suprafețele planetelor și să produceți unități militare. În noul joc al Activision, Star Trek: Armada, spațiul cosmic devine mediu de colonizare.

Deoarece zăcămintele de Tiberium au fost epuizate pe bătrâna Terra, în rolul dvs. de comandant al uneia dintre cele patru rase stelare cunoscute, trebuie să construiți o bază în spațiu.

Prima misiune este de a colecta minerale; pentru aceasta, pe lângă mijloacele civile de transport, trebuie să construiți și uzinele de prelucrare. Materiile prime sunt necesare pentru construirea de nave spațiale cu ajutorul cărora se pot respinge atacurile fracțiunilor inamice. Spre deosebire de Starcraft sau C&C 3, nu este necesar să produceți zeci de blindate, colectoare și cyborgi. În locul acestora, vă concentrați asupra construirii câtorva nave, pe care, în loc să le abandonați după o luptă grea, le puteți repara la baza dvs. sau le demontați pentru a folosi componentele la construirea altor nave. Navele cucerite de la inamic dau indicii asupra stării de dezvoltare tehnică a acestuia, tehnică pe care o puteți integra în propriile nave.

Producătorii pun accent pe



MULTIDIMENSIONAL Cu toate că unitățile sunt controlate ca în demodatul, din punct de vedere tehnic, Starcraft, aici avem de-a face cu obiecte tridimensionale.

dezvoltarea unei relații personale între jucător și echipajul său. Aceasta înseamnă că vă puteți păstra oamenii și după ce s-au pensionat. Ei nu mai au agerimea din tinerețe, dar dispun de o vastă experiență. Totuși, în îndeplinirea celor 30 de misiuni trebuie să vă așteptați la pierderi masive, deoarece, mai ales în perioada de început, nu cunoașteți potențialul și slăbiciunile adversarilor.

Pe când klingonienii folosesc tunuri puternice, romulanii sunt dotați cu sisteme inteligente complexe care preiau computerele inamicului și îi paralizază apărarea.

Campaniile sunt variat realizate și conțin atât misiuni tactice cât și misiuni exclusiv de construcție. În fine, puteți să vă alegeți cele mai potrivite nave din cele peste 30 de tipuri existente, pe care le puteți dota cu armament după bunul dvs. plac. Modul multiplayer se află încă în stadiu de producere. Va dispune însă de aproximativ 30 de hărți care pot fi utilizate pe rețea ca teren de joacă pentru lupte încrâncenate de până la opt jucători.

Peter Kusenberg
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

Armada dispune de tot ce este necesar pentru a transpune cu succes genul în a treia dimensiune.



DĂ-I BĂTAIE Doar cel care dispune de cele mai eficiente nave poate să se afirme în lupte. Construirea vehiculelor de lux promite multă satisfacție.



MEGALUPTĂ Cu timpul, puteți controla până la 15 nave diferite.

Binecuvântarea cercetării genetice

Cu acest amestec de genuri, Interplay demonstrează din nou cine produce cele mai reușite jocuri.

■ PRODUCĂTOR Computer Artworks ■ DISTRIBUȚIE Interplay ■ TERMEN DE APARIȚIE Aprilie 2000 ■ ALTELE Shooter tactic, tehnic impresionant prin ambientul SF

PE SCURT

Ce înseamnă cuvântul Evolve?

Termenul este format din două cuvinte englezești: "volva = capsulă umplută cu diferite ciuperci care se deschide la înflorirea plantei" și "to involve = a se dezvolta".

Se pot consuma aceste capsule cu ciuperci?

Din fericire, nu!

Aceste creaturi, asemănătoare plantelor, obișnuiesc să arunce cu mingi de foc asupra eroilor jocului.

Întregul univers este amenințat cu distrugerea: galaxii întregi sunt infectate cu un parazit care se răspândește cu o viteză uluitoare. De aceea, Pământul trimite în spațiu așa-numiții vânători de gene.

Dispuneți de patru asemenea creaturi care se deosebesc de eroii titlurilor obișnuite de acțiune prin faptul că nu au o fizionomie predefinită. În cursul jocului, puteți să le modificați drastic înfățișarea; pentru aceasta, vânătorii de gene trebuie să omoare creaturile planetei parazitate și să le analizeze structura genetică. Înarmați cu aceste cunoștințe, ei pot prelua capacitățile speciale ale locuitorilor planetei, mărindu-și astfel rezistența.

Dacă un vânător ucide mai multe creaturi zburătoare, îi pot crește aripi cu ajutorul cărora să zboare peste mici obstacole.

Și în ceea ce privește controlul, Evolve se deosebește de celelalte titluri comparabile: chiar dacă vă puteți obsevera eroii doar din perspectiva Tomb Raider, aveți posibilitatea să controlați direct unul dintre cei patru vânători de gene.

Celorlalți le puteți transmite comenzile prin tastatură, ca în shooterele tactice gen SWAT

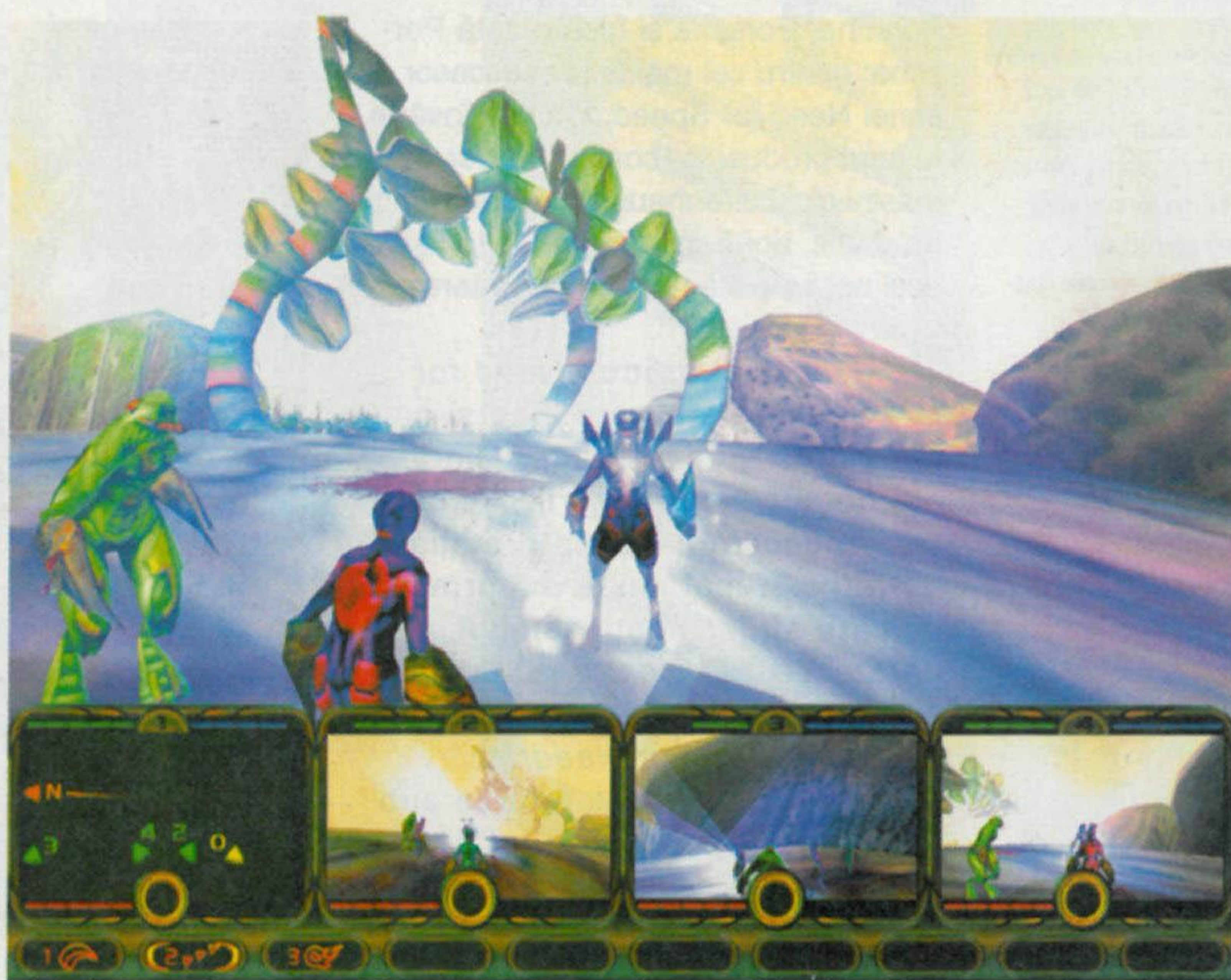


PE CD-ROM!

Videoreportajul nostru demonstrează grafica impresionantă a jocului.



ÎNTE CIOCAN ȘI NICOVALĂ Un vânător de gene trebuie să se opună de unul singur unei hoarde de păianjeni.



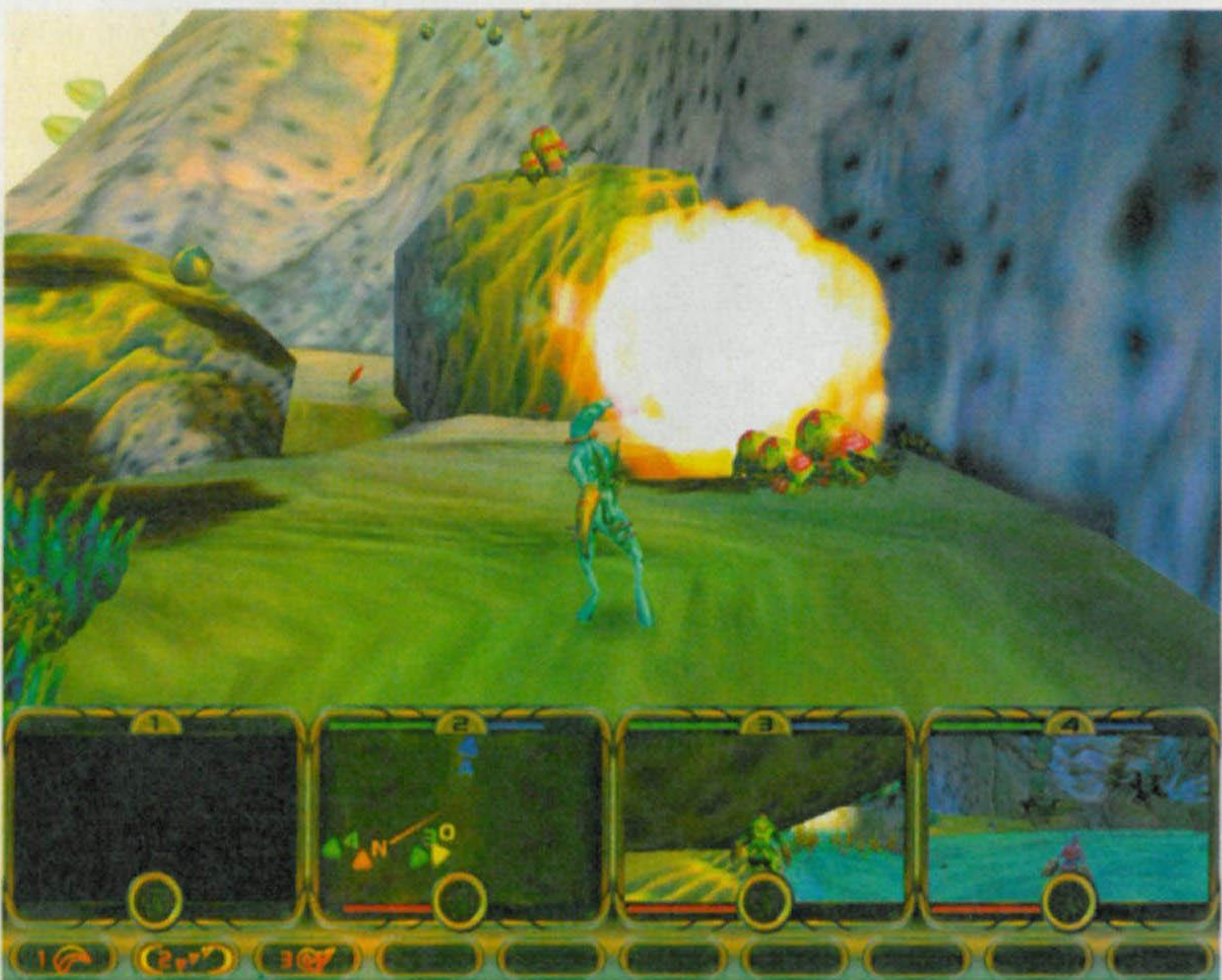
MUTAȚIA ÎȚI DĂ AAAARIPI... Vânătorii de gene pot prelua capacitățile creaturilor aliene, dacă acumulează destule informații despre ADN-ul acestora.

3 sau Half - Life - Add - On, Oposing Force; acești tipi necontrolați direct dispun de o anumită independență și, în caz de nevoie, vă sprijină necondiționat.

Tehnica utilizată oferă animații superbe și peisaje vii și exotice, cei mai impresionați fiind deținătorii unei plăci grafice cu procesoare GeForce.

La realizarea atmosferei contribuie zgomotele de culise adaptate cu grijă la mediu. Aceasta trebuie să mulțumească și fanii celor mai pretențioase, din punct de vedere tactic, titluri de acțiune.

Peter Kusenberg
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



TUNURI VII Aceste creaturi se pare că nu au altă preocupare decât să arunce cu mingi de foc și să prăjească vânătorii de gene.

Conduceți pentru că vă place

Seriei Need for Speed i-a prins bine concentrarea asupra unui singur producător de mașini.

■ PRODUCĂTOR EA Canada ■ DISTRIBUȚIE Electronic Arts ■ DATA APARIȚIEI Martie 2000 ■ ALTELE 80 de mașini Porsche din ultimii 52 ani

Pe Scurt

Există moduri de joc? Chiar două. Vă puteți exercita talentul într-un mod de testare și într-unul de carieră. Sunt incluse toate tipurile de Porsche?

Aproape toate. Lipsesc doar câteva mașini mai puțin importante. Nu este greșită restrângerea la un singur producător de automobile?

Da' de unde! În acest fel, producătorii pot simula cele 80 de tipuri de mașini mult mai exact.

Porsche, Porsche și încă o dată Porsche: pentru cel mai tânăr succes al seriei Need for Speed, totul se învârtă în jurul produselor constructorilor de mașini din Zuffenhausen. Un nou engine grafic, două moduri noi de joc și reacții noi pe pistă ne stârnesc interesul.

Apare noul produs *Need for Speed*, care ne aduce și o adevărată surpriză: după cinci ani de succes în jocurile de curse, producătorii au rupt tradiția de a folosi mai multe supermașini cu care să încingeți asfaltul. De data aceasta, Electronic Arts a colaborat strâns cu constructorul Porsche, și a pus *Need for Speed: Porsche* în totalitate sub semnul Boxterului și al lui 911. Avantajul pentru dvs. este că cele peste 80 de mașini, din mai mult de 52 ani de istorie Porsche, pot fi simulate mai exact decât mașinile de lux din jocurile premergătoare, ale căror modele de conducere se asemănau foarte mult. Aveți la dispoziție aproape toate modelele, din 1948 până azi. Diferitele modele de 911, noul 966, GT-urile și alți bolizi, puteți să goniți cu toate până când vă prinde poliția. Modul Hot Pursuit nu mai corespunde celui clasic. Acum are loc în cadrul categoriei "Factory Driver", în care



SATURAT CU CAI PUTERE Cu capacitatea cilindrică a modelului 911 aveți satisfacție nelimitată. Chiar și tabloul de bord de pe ecran corespunde stilului Porsche.

trebuie să parcurgeți tot felul de misiuni în calitate de pilot de încercare. Ca în *Driver*, trebuie să parcurgeți un anumit traseu în limită de timp, sau să livrați cumpărătorului, cât mai repede și fără nici o zgârietură, un Porsche 996. Cealaltă variantă de joc se numește "Porsche Evolution" și este un fel de mod carieră în care trebuie să câștigați bani din

curse, de la 1950 până în mileniul nostru. Acești bani urmează să-i investiți în mașini noi. Cine dorește, își poate închide mașinile vechi în garaj, unde oldtimerele în devenire le crește valoarea cu un an. Pe lângă calitățile de șofer, aveți nevoie și de un acut simț comercial atunci când vindeți modelul vechi pentru a cumpăra unul nou. Dacă veți dispune de

■ **DESCHIS LA TOATE**
Boxterul este inclus în pachet alături de diferitele modele 911 și GT-urile Porsche.



Foto: Porsche



CLASICI ADEVĂRAȚI Speedster 356 joacă un rol important în modelul de carieră și este unul dintre cele mai căutate oldtimere.

motoare noi, aceasta depinde nu mai de cererea și oferta din lumea simulată a lui *Need for Speed*. Alături de aceste două moduri, mai există și scurte curse izolate, dar e în zadar să căutați un campionat. La designul circuitelor, în loc să restrângă jucătorul pe drumul liniar, producătorii au luat-o pe căi noi. Pe lângă cele trei circuite de test, aveți la dispoziție circuite deschise, cu numeroase scurtături, porțiuni ascunse, intersecții, etc. Grafica sclipește prin efecte speciale ca fum, ploaie, mașini prezentate în detaliu, perspective interioare mișcate fizic corect, șoferi animați și, nu în ultimul rând, stricăciuni la mașini, care iau naștere în funcție de intensitatea impactului. Electronic Arts planifică un mod multiplayer pentru până la opt participanți în rețeaua locală sau pe Internet; vehiculele următoare le veți putea lua de pe Website, după publicare.

"Porsche Evolution" este un fel de mod carieră, în care vă câștigați existența din curse de la 1950 până în mileniul actual.

Florian Stangl
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



AVANTAJ PRIN TEHNICĂ Interiorul 3D se mișcă realist pe traseele cu denivelări.

COFFMEE

MEREU ÎN PRIZĂ DOAR CU

Prezentarea sistemului de testare

Care sunt criteriile noastre de punctaj?

De la PC-Games vă puteți aștepta la o sfătuire obiectivă a cumpărătorului. Pe această pagină aflați ce criterii intră în discuție.

În zilele noastre se plătesc în medie 80,-DM pentru un joc. În loc să cadă pradă ambalajelor lucioase, pozelor sau campaniilor publicitare, cititorii PC-Games se bazează pe opinia fondată a echipei de la cea mai cumpărată și mai citită revistă de jocuri PC. În timp ce în casele "opinie" puteți regăsi părerea persoanei care a testat jocul, asupra punctajului de satisfacție la joc decide întreaga redacție în conferințe de multe ori încinse.

Avantajul clar: Înclinațiile personale nu influențează testul PC-Games.

Persistența motivației, grafica, sunetul, comportamentul începătorilor, profunzimea jocului - toate acestea apar în test. Următorii factori însă nu influențează testul:

- prețul de vânzare
- cerințele de hardware

Însă jocurile care nu funcționează nici la cea mai bună configurație posibilă sunt depreciate. Un joc cursiv ar trebui să fie garantat măcar pe un sistem high-end.



Jocurilor deosebit de bune și/sau inovative, de care sunteți fascinați indiferent de preferințele de gen, PC-Games le acordă Award-ul.

În comparație

Aici am comparat candidatul cu tematică de jocuri, sau cu alternative tematic asemănătoare. Marcajul de culori indică următoarele categorii:

Clase calitative:

- Albastru** Clasa de referință
- Verde** Clasa superioară
- Gălbui** Clasa mijlocie superioară
- Portocaliu** Clasa mijlocie
- Roșu** Clasa inferioară

Cametel de note

Grafica, sunetul, controlul modurilor multi-player sunt notate într-un sistem cu șase trepte; Descrierile scurte asigură transparența testului PC-Games.

Configurația minimă

Această configurație este dată de producător simbolizând minimul absolut.

Configurație recomandată

Pentru o satisfacție adevărată PC-Games vă recomandă următoarea configurație de Hardware.

REZULTATUL

ÎN COMPARAȚIE
Prezentarea scurtă a alternativelor

Candidatul Ediție
Aici găsiți o mică descriere a candidatului în comparație cu alte jocuri asemănătoare.

Joc comparativ 1 Ediție
Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător

Joc comparativ 2 Ediție
Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător

Joc comparativ 3 Ediție
Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător

Joc comparativ 4 Ediție
Aici găsiți scurta descriere a unui joc asemănător

TESTULUI

GRAFICĂ Notă
O scurtă descriere a graficii jocului

SUNET Notă
O scurtă descriere a sunetului și a muzicii

CONTROL Notă
O scurtă descriere a controlului jocului

MULTIPLAYER Notă
O scurtă descriere a modului multi-player

99%
SATISFAȚIE

Candidatul

NECESAR
Pentium X
X MB RAM
XxCD-ROM
HDD: X MB

GRAFICĂ
✓ Software
✓ 3dfx/Glide
✓ Direct 3D
✓ Open GL

SUNET
✗ EAX (SBLive!)
✓ Aureal 3D
✓ Dolby Surround

MULTIPLAYER
Numărul maxim de participanți
Single-PC X
Internet X
Numărul de jocuri pe CD X
CD-uri pe Ambalaj X

CONTROLUL
Force-Feedback

SATISFAȚIA

Cel mai important: Notarea "satisfacție" ne dă informații despre calitatea jocului. Aveți în vedere aranjarea culorilor claselor individuale.

Standarde grafice

Toate standardele grafice suportate.

Standarde de sunet

Toate standardele de sunet suportate.

Modul multiplayer

Rubrica pentru fanii partidelor pe rețea și pe internet. Aici găsiți informații despre:

- Numărul maxim de jucători pe un PC, în rețea și pe internet
- Numărul de CD-ROM-uri originale necesare
- Numărul de CD-ROM-uri pe ambalaj

Centru de testare Numele jocului

E instalat și funcționează



Jocul oferă grafică high-end pentru 100. Performanțe foarte bune și pe hardware mai vechi.

- Sprinjă rezoluție până la 1600x1200 puncte
- Instalări diferite pentru DirectX și Glide
- Câte trei dimensiuni diferite de instalare pentru o performanță optimă
- Versiunea de testare are încă probleme cu DirectX7

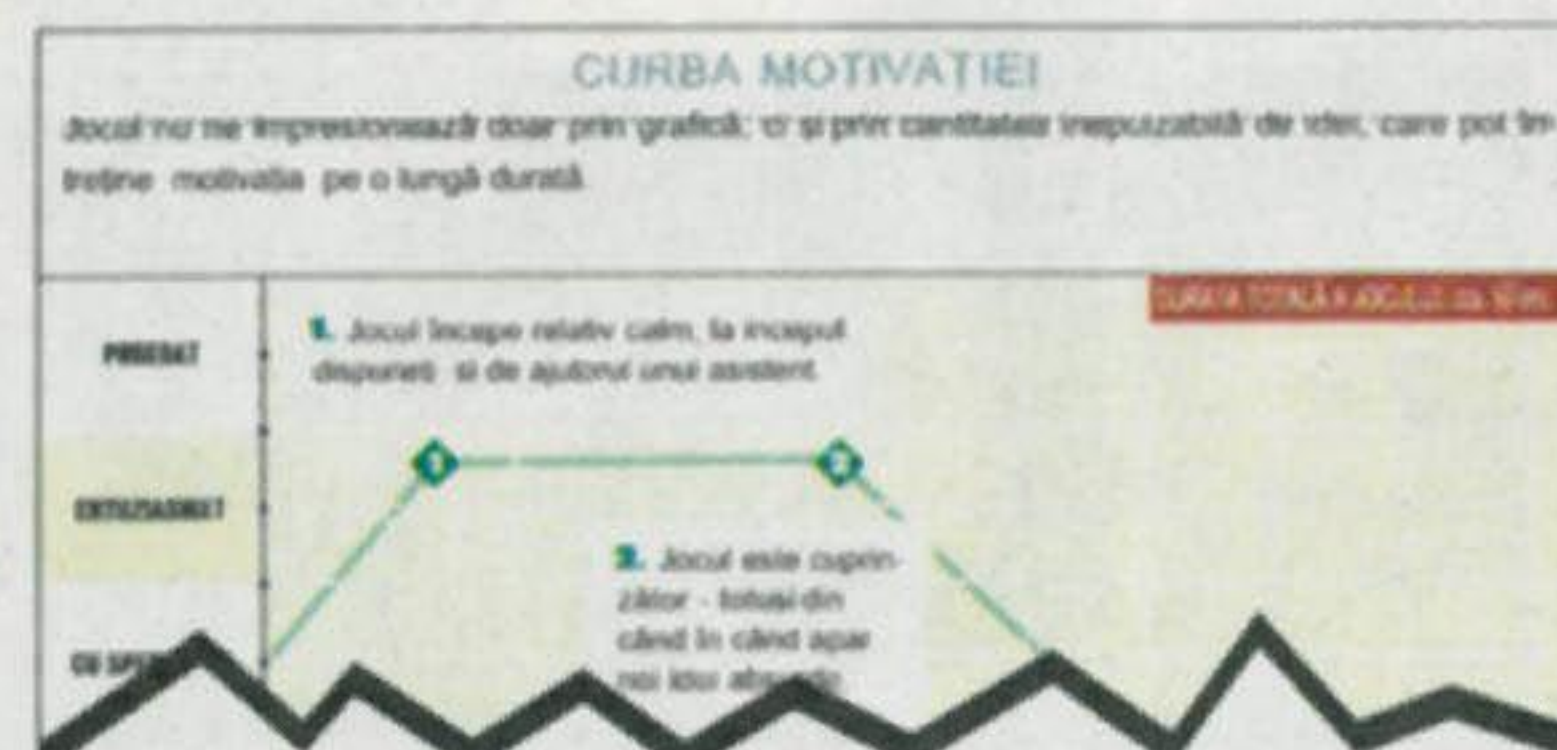
Tehnicianul PC-Games, Marcus Esposito, vă arată cum puteți stoarce mai multă viteză din jocul discutat.

Jocul funcționează astfel pe PC-ul dvs.

	PROCESOR	RAM	DirectX	Glide	3D	Open GL
Voodoo2	640 x 480	32 64 128 256 512	32 64 128 256 512	32 64 128 256 512	32 64 128 256 512	32 64 128 256 512
Voodoo Banshee	640 x 480	32 64 128 256 512	32 64 128 256 512	32 64 128 256 512	32 64 128 256 512	32 64 128 256 512
Voodoo3	640 x 480	32 64 128 256 512	32 64 128 256 512	32 64 128 256 512	32 64 128 256 512	32 64 128 256 512

Pe o grilă în culori puteți recunoaște la prima vedere ce performanțe va atinge un joc pe PC-ul dvs.

Plăci	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✓	✓	✓
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✓	✓	✓
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Voodoo3 2000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3500	Voodoo3	✓	✓	✓
ATI Rage Fury	Rage128	✓	✓	✗
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✓	✓	✗
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✓	✓	✗
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✓	✓	✗
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✓	✓	✗
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✓	✓	✗
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✓	✓	✗



Cum evoluează satisfacția în decursul mai multor ore? Vă oferă programul o plăcere de săptămâni sau vă pierde chef de după câteva ore? Pe curba de motivație puteți urmări "cât de ușor se intră într-un joc" (pentru începători), ce probleme se pot ivi și când ajunge buna dispoziție poate fi periclitată.

Cea mai explozivă



*revistă de jocuri
pe calculator*

U
a **Games**



■ VREMURI RELE, VREMURI ȘI MAI RELE

Telenovelele sărbătoresc seară de seară acele mici și mari tragedii cu care vă puteți confrunta și dvs. ca jucător de Sims.

Nu există - "Nu se poate"!

În comparație cu nebunia cotidiană a familiei Sims, telenovela „Gute Zeiten, schlechte zeiten” de pe RTL pare a fi o zi de naștere obișnuită a unui copil.

FACTS

■ PRODUCĂTOR Maxis ■ DISTRIBUȚIE Electronic Arts ■ PREȚ cca. DM 80,- ■ TERMEN DE APARIȚIE 10. Februarie 2000 ■ Interzis minorilor sub 12 ani

PE SCURT

- Zece cariere
- Opt necesități (foame, distracție, etc.)
- Șase capacități
- Simșii nu îmbătrânesc
- Sugari primiți doar pe „cauțiune”
- Zece terenuri de construcție
- Case care pot fi aranjate după plac
- Peste 150 de obiecte de mobilier
- Dotare suplimentară prin download de pe Internet



EXERCITIUL DEXTERITĂȚII Prin exersarea regulată la pian sporii creativitatea. În meseria persoanei noastre (medicină) este o condiție elementară pentru a putea avansa în carieră.

Ați așteptat pe drept acest joc al inventatorului lui SimCity, Will Wright: în The Sims, el vă permite să organizați viața cotidiană a unor tineri faliți cronici, a unor familii mari și turbulente și perechi proaspăt îndrăgostite - inclusiv chefuri sălbatice și povești febrile de dragoste. Aventurile Simșilor: mai întortocheate decât o roabă plină de Furbys, mai complex decât un oarecare autointitulat RPG și, cu siguranță, unul dintre cele mai originale jocuri de construcție care au fost prezentate vreodată pe PC.

Ding-dong: „Salut, eu sunt Cindy!”. Nici nu și-a descărcat bine mobila și vecinii stau deja în fața ușii, foarte curioși să afle cine este noul lor vecin, „Robert” al nostru. Îi urează pe rând bun venit: Eddie și Tom din vecini, familia Schmidt și acea cre-





REZISTAȚII Fără mușchi puteți uita de o carieră militară.

atură minunată care în serile ce urmează va veni regulat pentru a schimba o vorbă. După câteva ore de joc, multe cadouri și priviri îndrăgostite mai târziu: Cindy se mută cu toate boarfele la Robert. Ceea ce pare a deveni o relație stabilă, eșuează mai repede decât ne-am aștepta, în urma unor complicații neprevăzute: temporara consoartă, Cindy, este o casnică și bucătăreasă bună, dar se dovedește a fi și o scorpie insuportabilă. În afară de asta, a fost văzută des la taclale cu o colegă de servici și schimbă, fără să-i fi cerut cineva, de pe canalul de acțiune pe canalul de filme polițiste - așa nu se poate! Cazul este limpede: femeia trebuie să plece! După câteva discuții aprinse, Jack o dă afară din casă. Ca urmare, domiciliul său de burlac arată după câteva zile ca după explozia unei bombe cu hidrogen: toalete înfundate, resturi de pizza peste tot, chiuvete înfundate, facturi neachitate, pe scurt: rezultatul nopților de chefuri cu prietenii în fața televizorului. Pentru că Tom și Eddy apar oricum aproape în fiecare zi și devorează conținutul frigiderului, se naște ideea glorioasă de a-și împărți locuința și costurile. Un actor total netalentat, un spărgător de bănci căutat și un chelner extenuat - dacă asta iese cu bine ...



DISTRACȚIE PLĂCUTĂ Acest celibatar s-a aprovizionat cu ultimul răcnet în ceea ce privește electronica de divertisment: televizorul cu ecran plat vi-l puteți permite însă doar după ce veți câștiga corespunzător.

Atât timp cât îi satisfaceți toate dorințele, Simul dvs. nu se va opune voinței voastre.

La fel de bine se putea întâmpla ca Robert și Cindy să se căsătorească, să aducă cinci copii pe lume și să se mute din locuința lor comună într-un bungalow feudal. Sau să se întâmple ceva între Robert și Eddie. Sau ca din retrusul Robert să se nască un superstar. Nu există un adevărat scop al jocului în The Sims - totuși se pot urmări unele intenții: de a câștiga mulți bani, de a fonda o familie numeroasă, de a construi un anturaj ilustru de prieteni, de a se muta într-o lo-

cuintă decentă sau de a avansa profesional.

Avantajul dvs. ca regizor al acestei gigantice PC-novele, care se desfășoară în „căsuțe de păpuși” în 3D: eroii principali, „Simșii”, acționează de cele mai multe ori după voia lor - dacă le băgați în seamă sentimentele, capacitățile și dorințele. Foame, presiune vezicală, confort, energie, igienă, mediu, comunicație și distracție - aceștia sunt cei opt factori în jurul cărora se învârtă totul. Datorită lipsei de somn,



OSPITALITATE Cine invită persoane simpatice (aici: două gemene), trebuie să se ocupe și de ospățarea acestora.



TOATE ALE MELE Această casă destul de reușită îi aparține Petrei, care, pe lângă cele necesare, și-a permis deja o etajeră și un cuptor cu microunde.



THERE IS A PARTY La asemenea ritmuri ce izvorăsc din radioul portabil (alegeți între country, rock sau samba) nu mai rămâne nimeni pe scaune: gazda dansează cu vecina, în timp ce, după câte se vede, nevasta lui discută despre politica păcii.

oricare Sim poate adormi în mijlocul holului. Prea puține contacte cu prietenii și devine depresiv. O peșteră întunecată, fără ferestre și iluminare, aduce nemulțumire. Side va avea odată „o nevoie” stringentă și îl țineți ocupat cu altceva, se poate întâmpla să descoperiți o bălăuță în jurul picioarelor sale.

La începerea jocului vi se arată, prin intermediul tutorialului, ce trebuie să știți în general despre Simși și în special despre

viața lor cotidiană. Cum se stă cu alte persoane la taclale. De ce este așa de important dușul zilnic. Cum se gătește o masă. De ce se poate avea atât de multă satisfacție cu un multimediu PC. De ce nu e bine să sari direct în gâtul noilor cunoștințe. Ce-ți poate oferi procurarea unui nou televizor. Că Simul execută consecutiv mai multe comenzi date și că îl puteți intrerupe oricând în efectuarea acestora.

Controlul este atât de logic și

simplic, încât veți ajunge departe deja din primele încercări. Vreți ca Simul să se culce? Dați un clic pe pat. Să comande pizza? Selectați telefonul, „servicii”, „livrare pizza”, și după câteva minute livrantul sună la ușa casei. Cu timpul veți învăța cum se poate organiza mai eficient viața Simșilor și cum se pot evita încurcăturile inutile. De exemplu, conversația: bineînțeles, puteți trimite un Sim plictisit la raftul bibliotecii. Dar mai bine ar fi să

Doar chipsuri și pizza-service nu întrețin prea mult fericirea - învățați Simșii să gătească.



SLEEPLESS IN SEATTLE Cuplul se odihnește în urma unui houseparty obositor.



CLUBUL FEMEILOR Cele mai bune prietene asaltează frigiderul.



MARATON DE VORBIRE Simbolurile din stânga sus arată ordinea interlocutorilor.



PENTRU O BUNĂ VECINĂTATE Vedere de ansamblu asupra cartierului: pe suprafețele libere puteți construi case.



CONSTRUCTION KIT Punctele de caracter fac din fiecare Sim o personalitate unică.

Vă mutați de la părinți, vă mutați, dărâmați case, construiți altele noi: dvs. decideți cine unde locuiește în cartierul dvs.

joace o partidă de șah sau baschet împotriva celorlalți locatari - astfel faceți doi Simși deodată fericiți. Să nu mai vorbim de o canapea comodă de televizor, pe care încap întreaga familie.

Puteți să schimbați controlul asupra locuitorilor cu ajutorul unor simboluri; Simșii pe care nu-i controlați pe moment își văd independent de sarcinile cotidiene, fac însă mai des câte o boacăna - cine nu a folosit încă niciodată un aragaz, provoacă poate un incendiu în bucătărie, nu poate anunța din timp pompierii și devine victima flăcărilor. Cum veți putea trece de problemele mai grele ce se ivesc în viața cotidiană, veți afla în timpul jocului:



FRUMOASĂ RUȘNE Dacă uiți să tragi apa, mama trebuie să desfunde toaleta cu pistonul de cauciuc.

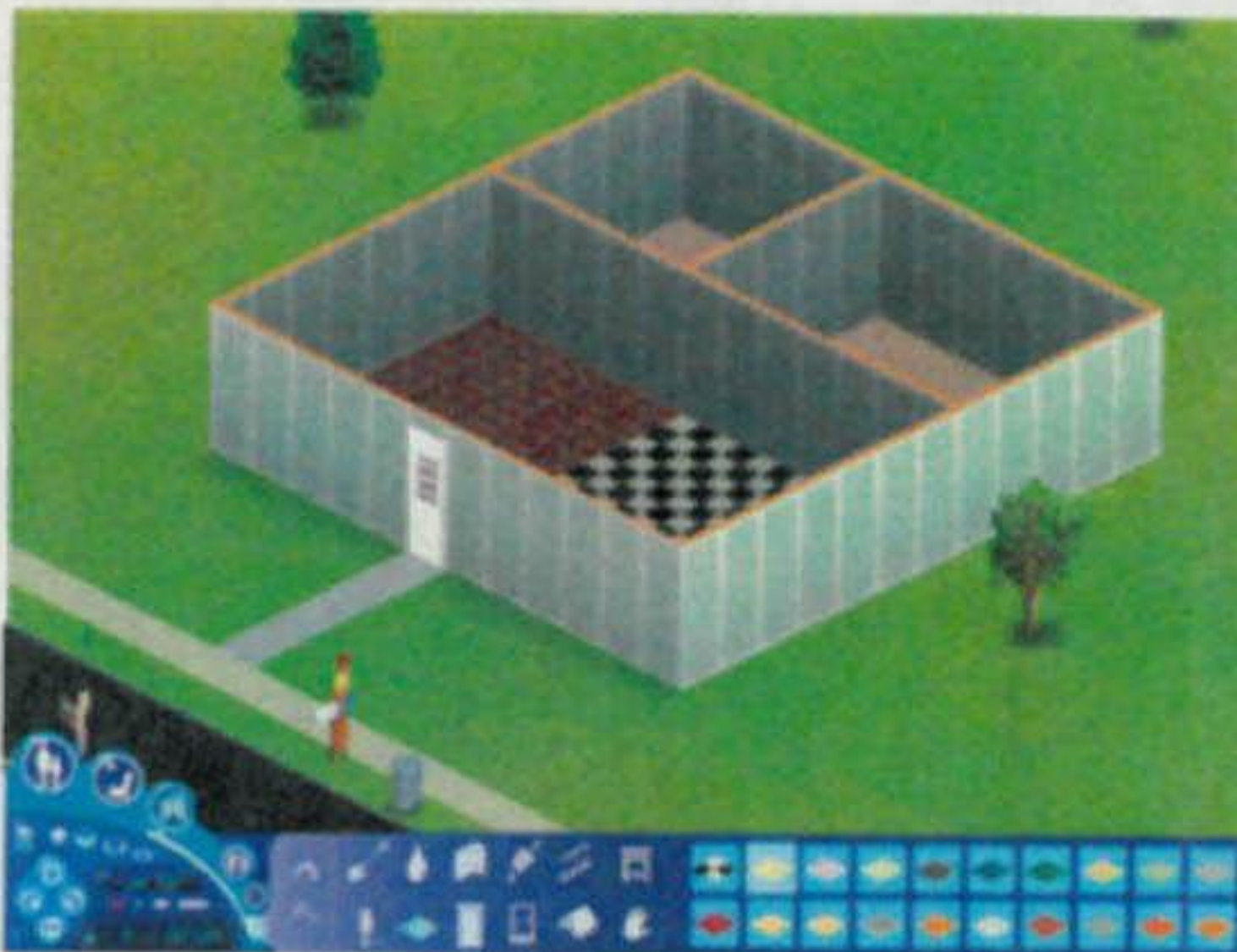
Locuiți mai frumos

Cine se descurcă cu un program simplu de desen, se descurcă și cu modul de construcție al jocului, devenind astfel arhitectul căminelor Simșilor.

Cine nu dorește să folosească nici una din casele gata construite, își construiește o casuță individuală - terenurile mici se pot achiziționa ieftin. La nevoie (urmași, mutarea unui partener etc.) puteți să le măriți fără nici o problemă: o cameră suplimentară, un al doilea etaj, stâlpi, covoare și tapete mai bune, o piscină și instalații electronice care ușurează viața. În principiu: cu cât e mai nobilă și, prin urmare, mai scumpă marfa, cu atât mai pozitive sunt efectele. Mobilierul pot fi vândute, mutate sau rotite în orice moment; același lucru este valabil și la pereți, garduri și ferestre.



Pereții de bază și cei despărțitori se ridică simplu, cu tasta de mouse apăsată.



În bucătărie și în baie puneți gresie, în camera de zi și în dormitor se recomandă covoare.



Puneți ferestre și uși, pentru ca razele soarelui să asigure suficientă lumină.



Împachetați construcția cu cărămizi, tapete și lambriuri.



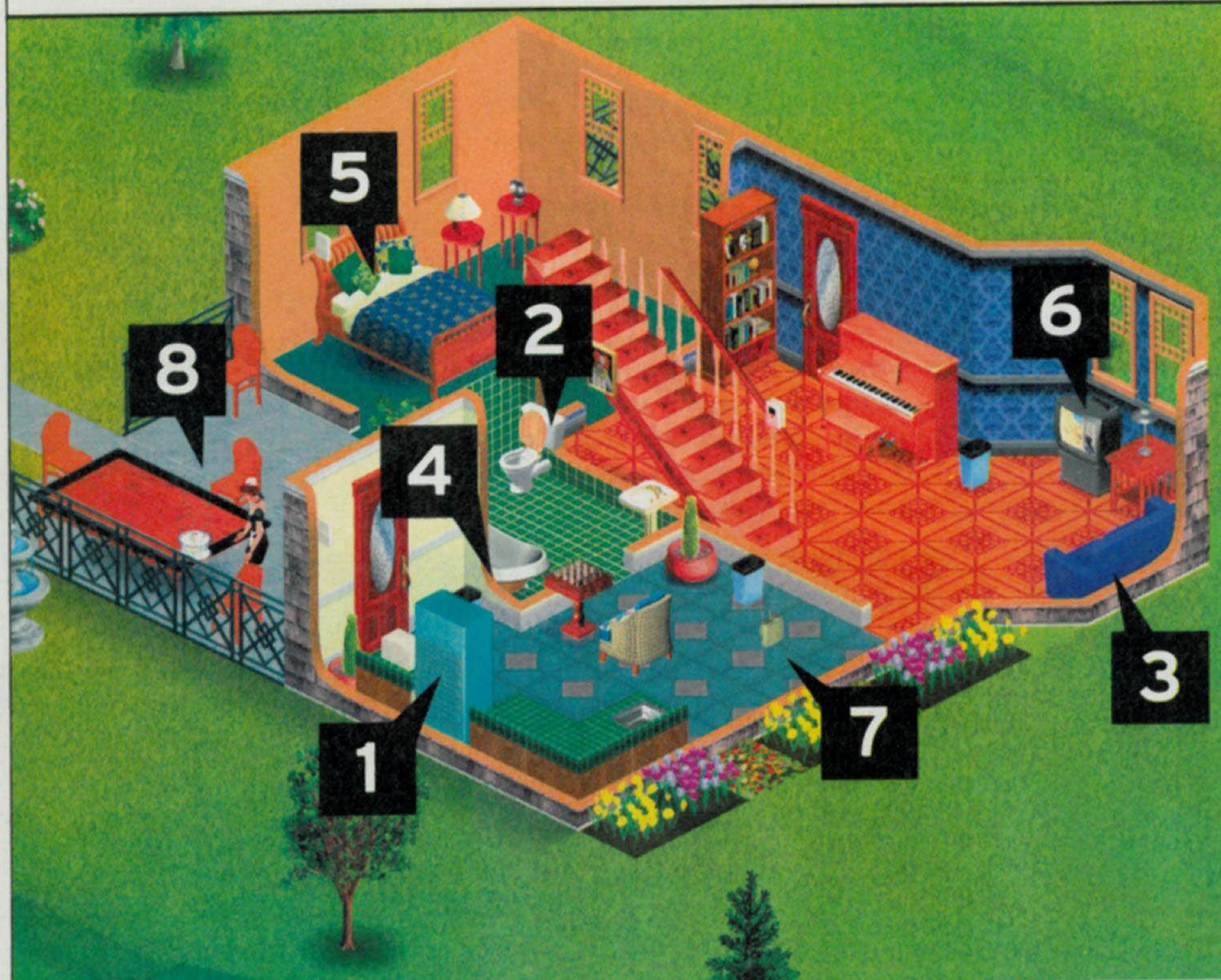
La sfârșit ocupați-vă de o dotare minim necesară: toaletă, pat, frigider.



Gata - Simșii dvs. se pot muta! Cu o locuință atât de elegantă nu va trece mult timp până ce vor apărea primii vecini curioși.

Necesități stringente

Destul de pretențios un asemenea Sim: pentru a-l susține profesional și personal, trebuie să-i amenajați o casă pe cât posibil comodă și utilă.



Puteți înfrumuseța o casă cu mai mult de 150 de materiale și obiecte - altele vor fi puse la dispoziție de către Maxis pe website-ul Sims. Ce-i bucură, ce-i necăjește pe Simși - și ce puteți întreprinde pentru a satisface necesitățile elementare ale acestora:

1. Foame

Vremuri bune:

Frigider, aragaz, livrantul de pizza, învățarea gătitului (cu cărți de bucate)

Vremuri rele:

Fără microunde, aragaz și frigider

2. Presiunea vezicii

Vremuri bune:

O toaletă în stare de funcționare

Vremuri rele:

Toaleta este ocupată, înfundată sau nu se poate ajunge la ea în timp util

3. Confort

Vremuri bune:

Vană, pat, canapea, scaun comod

Vremuri rele:

Puține sau nici o posibilitate de a te așeza, gălăgie

4. Igienă

Vremuri bune:

Vană, piscină, chiuveță, duș

Vremuri rele:

Duș defect, baia ocupată, străini în baie

5. Energie

Vremuri bune:

Pat, cafetieră, espresso

Vremuri rele:

Faze prea scurte de somn, radiouri și TV-uri gălăgioase

6. Distracție

Vremuri bune:

Televizor, stație, flipper, biliard, PC, cărți

Vremuri rele:

nici urmă de electronică de divertisment

7. Necesitate Socială

Vremuri bune:

Telefon pentru stabilirea întâlnirilor cu alți Simși, dialoguri lungi

Vremuri rele:

Viață solo, lipsa petrecerilor, lipsa contactului cu lumea înconjurătoare

8. Spațiu

Vremuri bune:

Camere luminoase, ferestre, lămpi, plante, picturi, tapete, mochetă

Vremuri rele:

Gunoii, veselă nespălată, gălăgie, instalații stricate, băltoace, întuneric



PE PIPĂITE Îmbrățișările sunt considerate ca fiind un semn clar al afecțiunii.



BĂȚĂI DE INIMĂ Ce v-am spus - primul sărut a fost doar o chestiune de timp.



OLEGĂTURĂ PE VIAȚĂ Romeo al nostru își ia inima în dinți și o cere pe iubită în căsătorie.



PE TOATĂ VIAȚĂ După o scurtă perioadă de meditație adorata își dă consimțământul.

membrilor de familie care întârzie permanent, le cumpărați pur și simplu un deșteptător. Cine este persecutat de spărgători, investește mai bine într-un sistem de alarmă. Că televizorul trebuie stins înainte de culcare este de asemenea de la sine înțeles.

Dulapurile și frigiderul se alimentează automat - și fiecare apel la conținutul acestora vă costă bani. Deci cine dorește să-și aprovizioneze în mod regulat Simșii cu hrană, mobilă, cup-tor cu microunde, mașină de spălat vase, vană pentru baie și plante trebuie să aibă cel puțin un angajat. Aruncând o privire în ziar, sau căutând pe Internet,



ȘAH MATI Bara arată cum sporește gândirea logică.



SCHIMB DE ROLURI Tata citește cărți de bucate, mama își aprofundează cunoștințele tehnice.

veți găsi repede o slujbă. Atât timp cât apăreți punctual la servicii, puteți ajunge departe în carieră. Avansările în carieră înseamnă salarii mai mari, dar acestea presupun anumite calități - de exemplu logică, masă musculară sau creativitate - pe care le dobândiți acasă. Prin exercițiul picturii sau prin cântatul la pian vă sporește fantezia, iar cu ajutorul aparatelor de culturism vă îmbunătățiți masa musculară.

Pe Simși îi așteaptă zece cariere: cine alege o carieră de infractor, începe ca hoț de buzunare, se afirmă ca hoț de mașini, continuă ca spărgător de bănci și va deveni falsificator sau bossul unei bande. Posibilități de avansare oferă și branșele business, entertainment, poliție, criminalitate, medicină, armată, sport și aventură, unde evoluați



CINE ÎNTÂRZIE Autobuzul școlii și mașinile vă iau Simșii de acasă la ora prestabilită. Se poate întârzia o dată, dacă incidentul se repetă vă paște concedierea.

Efracțiile, incendiile, spargerile de conducte și toaletele înfundate: protejații dvs. nu rămân feriți de nimic

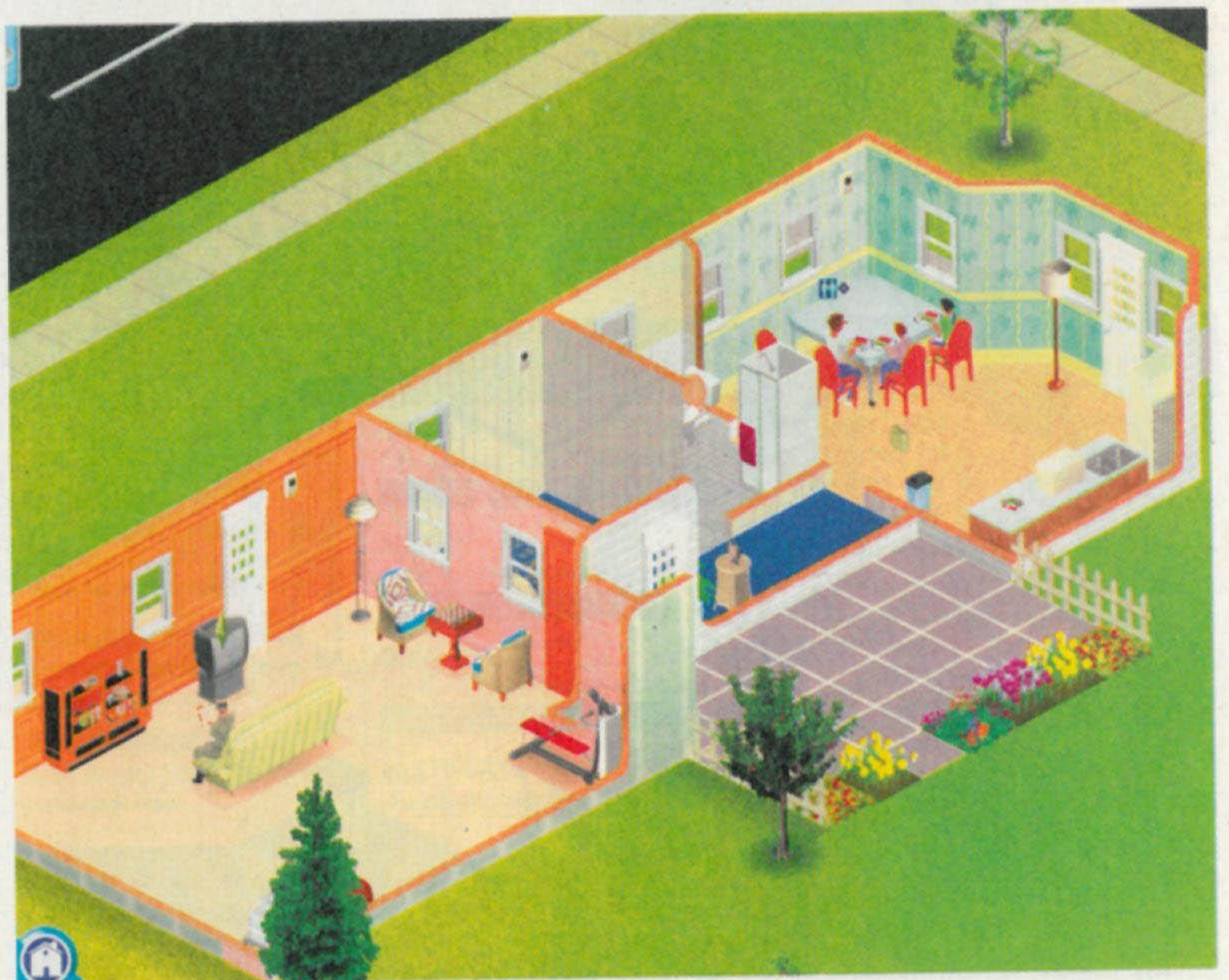
de la asistent de bungee-jumping la căutător de comori. Despre viața de la servicii nu aflați prea multe: persoana este luată de o mașină la o oră convenită (un chelner are alte schimburi decât un medic), apoi este adusă acasă. În intervalul acesta vă puteți dedica nevestei, copiilor și celorlalți colocatari. În principiu, în lumea *SimCity*, ziua are 24 de ore cu 60 de minute - șapte zile pe săptămână, zi și noapte, dar fără sfârșit de săptămână. Trei

trepte de viteză asigură trecerea rapidă a fazelor de somn și de lucru, rămânând astfel mai mult timp pentru treburile importante.

Să ajungem la ce vă interesează cel mai mult: încercări de apropiere, flirturi, săruturi cu pasiune, afaceri ascunse și intrigi murdare. Deci: dacă Simșii discută agitați și „chimia” se potrivește, se îmbunătățesc valorile de simpatie; asupra conținutului acestor discuții însă, nu aveți nici o influență. Jigniri, complimente



FOC ȘI FLĂCĂRI Ați lăsat aragazul sau șemineul aprins fără supraveghere - deja s-a întâmplat. Un sfat: permiteți-vă un detector de fum.

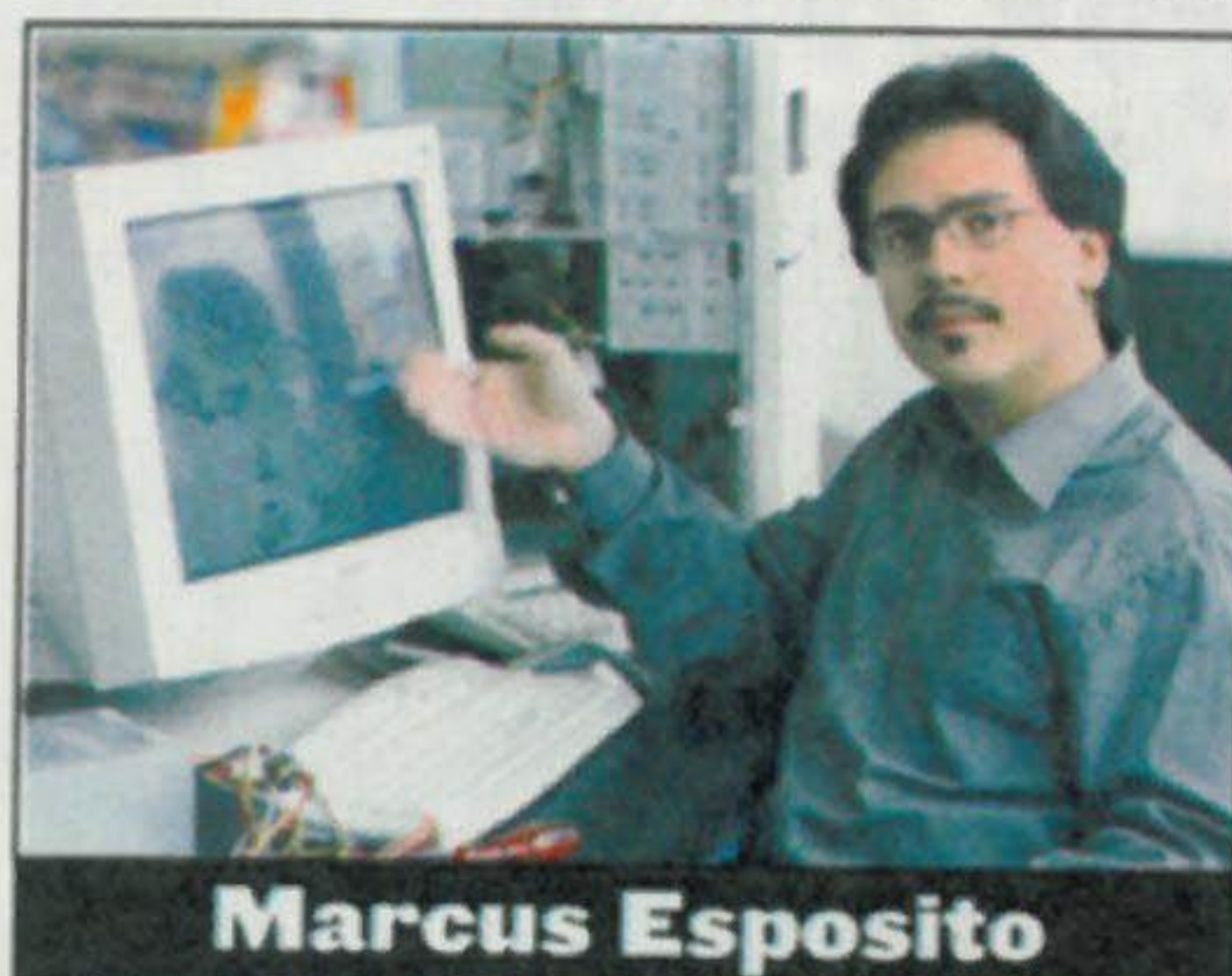


IDILĂ DE FAMILIE Cu toate că cina stă de o jumătate de oră pe masă, tatăl Walton nu consideră că e nevoie să se alăture familiei sale. Miroase a ceartă...

Testcenter

The Sims

Instalat și funcționează



Marcus Esposito

Pentru un joc neîntrerupt, PC-ul dvs. ar trebui să aibă o viteză minimă de 300 MHz.

- Din păcate rezoluția de 640x480 nu este suportată
- Modificările permise la grafică nu au prea mare influență asupra vitezei jocului
- Înainte pe pornirea jocului asigurați-vă de memoria suficientă

Jocul funcționează în felul următor pe PC-ul dvs

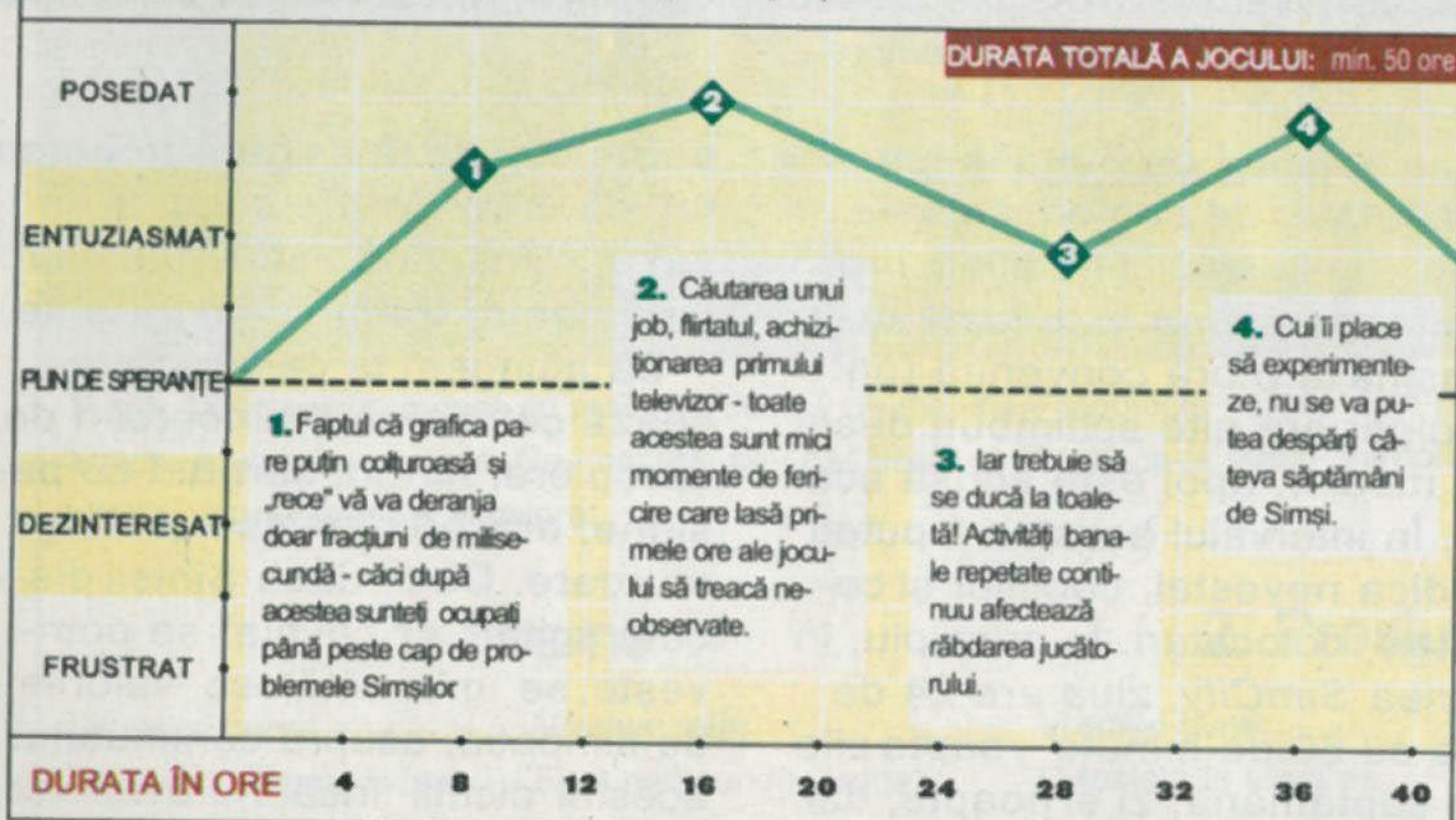
Software

PROCESOR	Pentium 200 MMX	Pentium II 300	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III 500
RAM	32 64	64 128	64 128	64 128	64 128
640 x 480					
800 x 600					
1.024 x 768					

Legenda: Tehnic imposibil Nerecomandabil Acceptabil Optim

Curba motivației

The Sims este un joc tipic Maxis: nu există un scop predefinit, ci un mod „infini” în care doar dvs. decideți ce, cât de repede și în ce ordine doriți să obțineți.



ÎN GRABĂ Trezirea din fiecare zi nu vă acordă prea mult timp pentru a prepara un mic dejun bogat - deseori Simul dvs. trebuie să se mulțumească cu un pachet de chipsuri.



ȘI ASTA O PUTEȚI FACE Prin soft-ul gratuit de pe website-ul Sims puteți crea modele proprii de tapete și covoare.

După 50 puncte de simpatie, vecinii devin prieteni. Iar după 90, putem vorbi despre o adevărată relație de dragoste.

și discuțiile legate de profesie ridică sau coboară puternic coloana de simpatie, dar și gesturi ca gâdilatul, masajul umerilor, povestirea bancurilor, îmbrățișările, săruturile, poantele, speriatul sau consolarea își au efectul. Sub 50 puncte, sunteți considerat „cunostință”, după 70 puncte lucrurile devin mai serioase, iar între 90 și 100 puncte nu se mai garantează pentru nimic. Conviețuirea monogamă este la fel de posibilă ca familia clasică tată-mamă-copil, conviețuiri în cinci, sau single, ale căror membri, dacă simt nevoia, mai calcă și pe la vecini. Dacă printr-o minune rezultă un copil, trebuie să-i găsiți un nume și să suportați câteva zile de joc nedormite, cu activități de hrănit, jucat și cântat. Cine face față, are de îngrijit un copil frumos; copiii neglijati sunt luați de Protecția Copilului. Cuplurile bărbat/bărbat - respectiv femeie/femeie trebuie să spere în oferte de adopție.

La început vă simțiți ocupați de managementul unei singure persoane, dar mai devreme sau mai târziu trebuie să vă ocupați și de viața vecinilor; căci doar cu



SOMN DE FRUMUȘETE Acest cuplu a dotat dormitorul complet cu comodă, veioză și deșteptător.



GEST DRĂGUT Tortulețele de pe masă ne-au fost aduse de cele trei doamne care discută intens cu gazda despre muzică. Relațiile față de acest trio le puteți observa pe bara de statut.

relații și contacte se poate avansa din punct de vedere profesional. Puteți să săriți la orice oră de pe un teren Sims la altul, lăsând computerul să se ocupe de gospodăria pe care ați administrat-o până acum. Acesta asigură menținerea standardului de viață și contactelor realizate pînă atunci. Cum se organizează vecinătatea, decideți dvs: dacă v-ați săturat de o familie, aruncați-o pur și simplu în stradă sau mutați-o într-o casă mai spațioasă. Sau puteți dărâma o clădire

Dacă v-ați săturat de un Sim, treceți pur și simplu la o altă gospodărie

și construi una nouă - fără nici o problemă. Locuitorii și familiile le creați cu editorul: copil sau adult, negru sau alb, bărbat sau femeie, dezordonat sau ordonat, și așa mai departe. Poate încercați o femeie care-și crește singură copilul. Sau un single descurajat cronic. Sau trei bărbați și un sugar. Sau, sau, sau...

Petra Maueröder
t.a. Andrei Ritok-Schotsch



OPINIE

Simșii nu lasă pe nimeni rece - indiferent de genul pe care îl preferați în general

Petra Maueröder

„De ce doarme pe podea?”, „la leagă-te de blonda aceea!”, „Nu ar mai trebui să hrănești și peștii din acvariu...?”, „Ooops, nevastă-sa devine geloasă!” - nu se întâmplă prea des ca niște critici înrăiți să rămână în asemenea măsură impresionați de un joc. Cât de fascinantă poate fi mica lume simulată a Simșilor, se arată de îndată ce vă desprindeți de ea: chiar dacă nu vă aflați în fața PC-ului, gândul vă stă în continuare la ce cumpărături să faceți familiei dvs., ce capacități merită exersate. The Sims copleșeste jucătorul care dorește să joace spontan, cu rezultate de succes pe bandă rulantă („E un băiat!!”). Cu cât mai mult avansăm în joc, e nevoie de mai multă răbdare - activități care la început ni se păreau fascinante (dușul, gătitul, lectura ziarului, golirea cutiei poștale etc.), pot deveni cu timpul obositoare. Aspect care nu schimbă nimic din genialitatea Simșilor: această încărcătură concentrată de distracție nu trebuie să o pierdeți nici într-un caz!



La acest joc simt că-mi bat două inimi în piept

Thomas Borovskis

OPINIE

Pentru a mă deconecta de monotonia cotidiană, mă transpun în monotonia cotidiană a altora. Pare cumva un paradox - însă funcționează, după cum ne dovedește și succesul telenovelor ca „GZSZ”. Asemenea kolegi mele Maueröder, am fost din primul minut entuziasmat de simpatia Simșii: posibilitățile de manifestare care i se conferă jucătorului sunt cu siguranță nelimitate. Totuși, după primele momente de entuziasm am fost puțin dezamăgit: trebuie neapărat ca protejații noștri să se comporte atât de dependenți, ca niște copii? De ce nu există un orar zilnic cu care jucătorul să poată automatiza cel puțin necesitățile elementare ale Simșilor? De ce decurge totul exclusiv între cei patru pereți proprii? De ce nu există un sfârșit de săptămână liber? În afară de asta micuții prichindei mi se par a fi prea cuminiți, viața lor e prea lineară și sterilă. Progresul în carieră și din punct de vedere al economiei este practic unicul scop de viață al unui Sim - cu aceasta am unele probleme de identificare. Cine poate trece cu vederea peste punctele sus amintite, se va amuza săptămâni sau chiar luni întregi cu The Sims.



NU-I UN HOT PREA BUN Declanșarea alarmei a anunțat din timp poliția

TEST

ÎN COMPARAȚIE
Alternativele pe scurt

The Sims
Fără concurență: oricât de banală sau incitantă ar părea ideea jocului The Sims, ea este totuși unică.

Creatures 3
De dolofanele pachete de inteligență te poți apropia doar cu greu.

SimCity 3000
Sim City patria Simșilor: pe planșetă se nasc mega-orăse.

Theme Hospital
Simulatorul de spital este grafic asemănător, dar nici pe jumătate așa de incitant.

Lemmings Win 95
Cult: salvați-l pe sinucigașii piticoli albaștri-verzui înainte de a-și da duhul.

GRAFICĂ Bine
Puțin colțuroasă și stentilă, dar animată cu devotament.

SUNET Mulțumitor
Puține locuri NU provoacă zgomot în The Sims.

CONTROL Foarte bine
Tutorialul explică ceea ce se subînțelege deja.

MULTIPLAYER nu este prezent
Nu există mod multiplayer.

90%
SATISFAȚIE

NECESAR

Pentium 233
32 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 300 MB

GRAFICĂ

✓ Software
✗ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✗ Open GL

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători

Single-PC - Rețea - Internet

Număr jucători/CD

CD/Pachet

CONTROL

Force-Feedback

The Sims

RECOMANDAT

Pentium 400
128 MB RAM
8xCD-ROM
HDD: 500 MB

SUNET

✗ EAX (\$8Live!)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

Dragul meu club de fotbal

Management de Bundesliga din mână de maestru: Prin Anstoss 3 Ascaraon sporește virtuțile predecesorului.

FACTS

■ PRODUCĂTOR Ascaraon ■ DISTRIBUȚIE Infogrames ■ PREȚ cca. 80DM ■ TERMEN DE APARIȚIE 10.februarie 2000 ■ fără restricție de vârstă

PE SCURT

- 20.000 jucători, 1 milion de calificări
- scene 3D asemănătoare cu FIFA
- Ligi austriece și elvețiene
- Mod de rețea pentru 1 - 4 jucători



Cupa Germaniei la Fotbal, Bundesliga, UEFA-Cup, Champions League, Campionate Mondiale și Europene: jucătorul de Anstoss 3 este așteptat de o agendă plină de highlite-uri fotbalistice. Și dacă nu pare la prima vedere: cel mai tânăr vlăstar al seriei de fotbal-managere se impune prin conținutul său de idei proaspete.

Faptul că Anstoss 2 și Anstoss 3 par aproape identice și se controlează asemănător are avantajul că sute de mii de jucători pot începe instantaneu jocul. Acest lucru este valabil mai ales pentru cei care, începând cu apariția versiunii întregi a lui Anstoss 2 Gold, se numără printre proaspeții fani ai managerelor de fotbal. Să treceti cu clubul îndrăgit prin glorie și înfrângeri, să sărbătoriți câștigarea cupelor și avansările, să vă certați cu sponsorii și cu jucătorii, să procurați fonduri pentru angajarea de superstaruri, să ajustați dispunerea jucătorilor în teren - toate acestea fac ca managerul de fotbal să fie atât de fecăcător și de palpitant. Derularea jocului la Anstoss 3 de abia se deose-

ANSTOSS 3 - Mannschaftsaufstellung Petra Maueröder (SpVgg München-Süd), 14.5.2000

ANSTOSS 3 - Besondere Varianten

Spezielle Aufstellungen

Wenigste Einsätze	Konditionsstärkste Spieler	Frischeste Spieler	Motivierteste Spieler	Urmotivierteste Spieler	Junge Spieler	Erfahrene Spieler	Sichere Kandidaten
Udo Lei	Jürgen Veltmann	Peter Dorch	Gerhard Brämmel	Jörg Kargen	Dennis Drussow	Alexander Sprahmel	Ralf Mocher
TO 7	TO 8	TO 4	LI 8	LI 8	LI 8	LI 8	LI 7

Spieler, die immer aufgestellt werden

Spieler, die nie aufgestellt werden

Udo Lei TO 7
Jürgen Veltmann TO 8
Peter Dorch TO 4
Gerhard Brämmel TO 4
Jörg Kargen LI 8
Dennis Drussow LI 8
Alexander Sprahmel LI 8
Ralf Mocher LI 7

Aufstellung durch Co-Trainer (aktuelles System)

Aufstellung durch Co-Trainer (freies System)

Auffüllen durch Co-Trainer

Aufstellung löschen

Automatische Aufstellung freies System

Automatische Aufstellung altes System

Auto.

verkufen (A)
19.0 39.2
10.0 33.6
70.6 114.7

TOT CE ESTE MAI BUN Antrenorul secund vă selectează automat jucătorii în cea mai bună condiție fizică, cei mai tineri, mai motivați sau cu mai multă experiență.

bește de cele ale concurenței: îndată ce ați făcut toate setările (training, transfere, dispunerea jucătorilor etc.) pentru zilele ce urmează, vă apare un ansamblu al săptămânii calendaristice cu fiecare zi planificată. Aici puteți ob-

serva permanent: condiția fizică și prospețimea fotbaliștilor dvs., care depind de jocurile absolvite și de programul de antrenament. De asemenea poate fi importantă încrederea prezidiului. Ca în realitate, pot apărea neînțelegeri, astfel



■ NUMAI VOLLEY
Jucătorii de calibrul lui Basler vă așteaptă în scenele 3D cu surprize spectaculoase

ANSTOSS 3 - Individuelles Training Petra Maueröder (SpVgg München-Süd), 28.5.2000

Namen	Pos.	Fähigk.	Arbeitsan.	Fortsch.	St.	Fr.	Fi.	Interakt.	Sond.	Nach.
Leu, U.	TO	10	10	10	7	12	31	82	hart	
Veltmann, J.	TO	10	10	10	8	13	78	45	leicht	
Dorsch, P.	TO	10	10	10	4	12	32	84	hart	
Bräuer, G.	TO	10	10	10	4	12	32	84	hart	
Kargen, J.	U	10	10	10	8	13	83	26	normal	
Dussow, D.	M	10	10	10	8	12	91	26	leicht	
Sprahmet, A.	M	10	10	10	8	11	72	34	normal	
Mocher, R.	M	10	10	10	7	12	50	63	leicht	
Exaltens, S.	M	10	10	10	3	12	31	82	hart	
Gut, B.	LV	10	10	10	7	11	59	50	leicht	
Foussen, A.	LV	10	10	10	6	10	33	84	normal	
Selig, A.	RV	10	10	10	7	11	49	61	leicht	
Tuliet, J.	RV	10	10	10	8	11	68	34	normal	
Schweib, D.	RM	10	10	10	8	10	67	33	normal	
Sprecher, O.	LM	10	10	10	7	12	54	57	leicht	
Gelmann, D.	LM	10	10	10	5	12	31	82	hart	
Hennemann, M.	DM	10	10	10	8	9	68	34	normal	
Sales, P.	DM	10	10	10	7	12	83	34	leicht	
Stug, U.	DM	10	10	10	5	9	36	75	normal	
Hagl, L.	DM	10	10	10	9	12	61	45	normal	
Eberleiner, M.	DM	10	10	10	8	11	74	33	normal	

Spieler, die >70 Minuten gespielt haben

Spieler, die 30-70 Min. gespielt haben

Kein Spieler trainiert

Spieler, die <30 Minuten gespielt haben

Spieler, die nicht gespielt haben

FIECARE CU ALE LUI Calitățile jucătorilor (de exemplu instinctul de poartă) pot fi explicit dezvoltate prin antrenament.



Cine dorește, se poate ocupa cvasi-suplimentar și de o echipă națională la alegere.

TURUL STADIONULUI Toate stadioanele pot fi admirate în perspectivă de 3D.

Încât managerul se poate trezi ușor pe stradă, fiind nevoit să-și găsească un club nou - ceea ce nu este prea ușor după eșecurile sportive și financiare realizate. Pentru fiecare zi a săptămânii se indică separat ce se întâmplă - fie că se accidentează un jucător la antrenament, că trebuie să negociați o prelungire de contract sau că se descriu urmările unei serii de be-tie.

Încă de la intrarea în servicii ca antrenor și manager, trebuie să luați foarte multe decizii: Care țară? Care ligă? Club de elită sau mai degrabă unul regional? Gradul de dificultate? Cititorii austrieci și elvețieni ai PC-Games se pot bucura căci, pentru prima dată,

ANSTOSS 3 - Kalkulation Zuschauererinnahmen Petra Maueröder (FC Leverkusen)

Zuschauererinnahmen	Spiele mit Topzuschauern
Fußball-Liga	Gegner
Kalkulation Zuschauerschritt	22.500
Sitzplatz (D)	20 DM
Sitzplatz hinter dem Tor (11000)	23 DM
Sitzplatz Haupt/Gegen (11350)	50 DM
Logen (150)	170 DM
Ausgaben für Diner	2 %
Einnahmen aus Ligaspielen	11.10 Mio DM
Fußball-Pokal	
Kalkulation	200.000 DM
Tatsächlich	0 DM
Fußball internationale Wettbewerbe	
Kalkulation	800.000 DM
Tatsächlich	0 DM
Fußball Freundschaftsspiele	
Kalkulation	200.000 DM
Tatsächlich	0 DM

RÄZBOI ÎNTRE VECINI La derbyuri și meciuri cu echipe de vârf puteți cereți liniștit mai mult pe intrare.

Clipa adevărului

Pentru a nu petrece la fiecare partidă a echipei dvs. două ore în fața monitorului, aveți la dispoziție trei variante interesante.



Modul grafic

Vedeți:

scene FIFA în 3D din opt perspective comutabile de cameră inclusiv o atmosferă de studio corect redată, mulțimi de spectatori, publicitate, focuri bengale, cântecele suporterilor și (de regulă) comentariile potrivite

90 de minute durează: aproximativ zece minute

Optim pentru:

fani adevărați, care mai doresc din când în când să urmărească un meci al echipei

Nepotrivit pentru:

oamenii care cred că pot suporta consecințe pentru antrenament, tactică sau alegerea jucătorilor

Vedeți:

un cronometru, scorul, tabela actuală, componența ambelor echipe, calificativele jucătorilor, toate evenimentele relevante

90 de minute durează: depinde de viteza de text și de joc aleasă

Optim pentru:

PC-uri fără placă 3D, jucătorii interesați de lucrurile esențiale

Doar scene

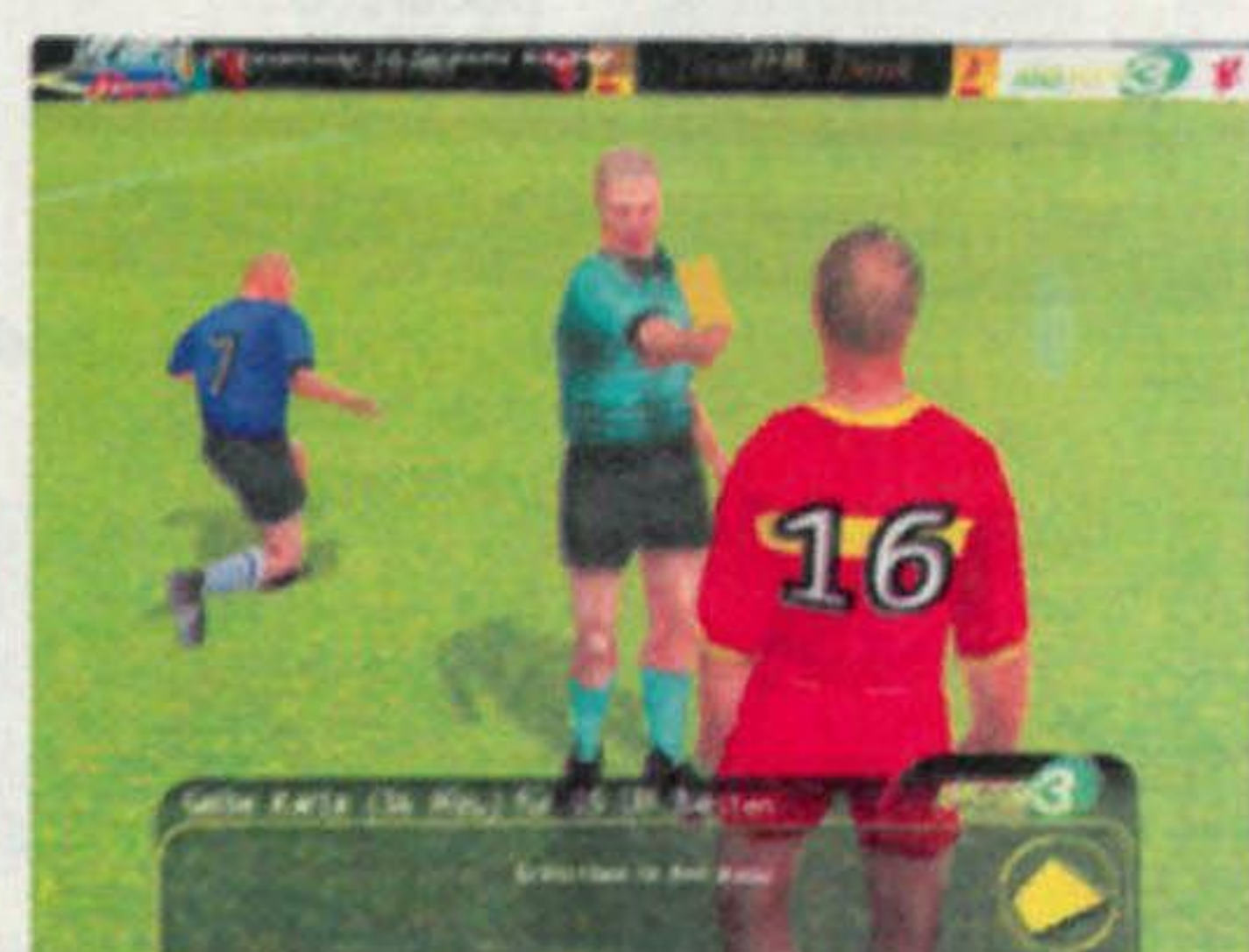
Vedeți:

ca în modul text. La marcare, ocazii ratate, accidente și evenimente importante apare scena 3D corespunzătoare

90 de minute durează: ca în modul text

Optim pentru:

fani care doresc să vadă doar highlite-uri-le unei partide. Multă - mită duratei minime de încărcare, este cel mai logic compromis.



S-au epuizat toate posibilitățile? Da' de unde!

Nimeni nu se naște perfect. De aceea Anstoss 3 se bazează pe Anstoss 2 Gold. Nu înseamnă însă că producătorilor nu le-au venit idei noi. Iată topul primelor 10.



1. Terenul clubului

Cum funcționează? Pe terenul clubului puteți construi sediul clubului, cămine pentru tineri, fanshop-uri și centre de rehabilitare.

Deoarece: un stadion fără chioșcuri cu cârnăciori este de neînchipuit

Opinia PC-Games: O idee bună transpusă prost: chioșcurile mici falimentează, lipsește transparența.

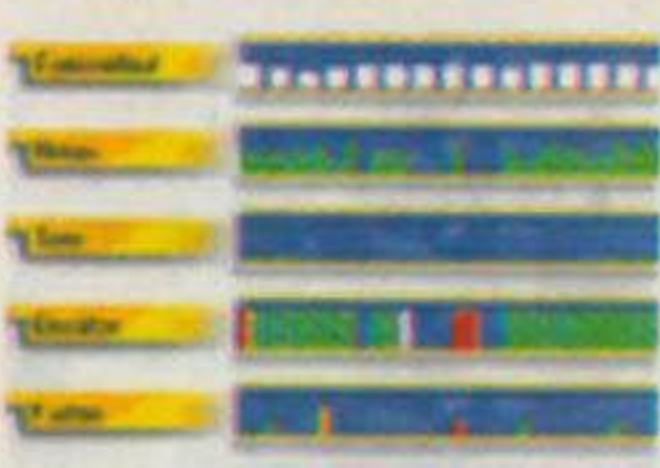


2. Țări și ligi suplimentare

Cum funcționează? Sisteme de ligă și de cupă pentru Austria, Elveția, Turcia, Portugalia, șamd.

Deoarece: și în alte țări există fani Anstoss

Opinia PC-Games: Cine este încă nemulțumit își poate crea echipe ca Zimbabwe sau Mongolia pe editorul integrat



3. Fișiere amănunțite ale jucătorilor

Cum funcționează? Fiecare jucător are o istorie completă - cluburile anterioare, meciuri în națională, succese etc.

Deoarece: nici un manager nu riscă cu plăcere

Opinia PC-Games: o idee genială pentru a putea aprecia mai bine jucătorii



4. Adevărate scene 3D

Cum funcționează? Cu condiția unei plăci 3D, Anstoss 3 vă răsfășă cu scene palpitate de joc

Deoarece: nimeni nu-și mai dorește scene standardizate

Opinia PC-Games: reușite din punct de vedere tehnic, înscenate a la transmisie TV, dar în partea de antrenament sunt nesatisfăcătoare



5. Jucători „umani” cu personalitate

Cum funcționează? Se ține cont de capriciile personale (lăcomie la bani, irascibilitate) și de mediul familial

Deoarece: o criză a căsniciei are și în realitate repercursiuni asupra eficienței jucătorului

Opinia PC-Games: cine-și cunoaște jucătorii și știe să îi abordeze are șanse mai bune



6. Control după preferințe

Cum funcționează? Puteți alege între liste de simboluri și un birou de manager cu dulapuri selectabile cu mouse-ul

Deoarece: 40% din jucătorii chestionați au dorit reintroducerea biroului din Anstoss 1

Opinia PC-Games: aspectul este mai bun, dar este mai complicat decât lista de meniu



7. Motivație de lungă durată amplificată

Cum funcționează? Evenimente, decorații și secvențe video răsplătesc managerul care are succes

Deoarece: există jucători care duc o carieră de peste 20, 30, 50 sezoane

Opinia PC-Games: în sfârșit și jucătorii intensivi au de fiecare dată ceva nou de descoperit

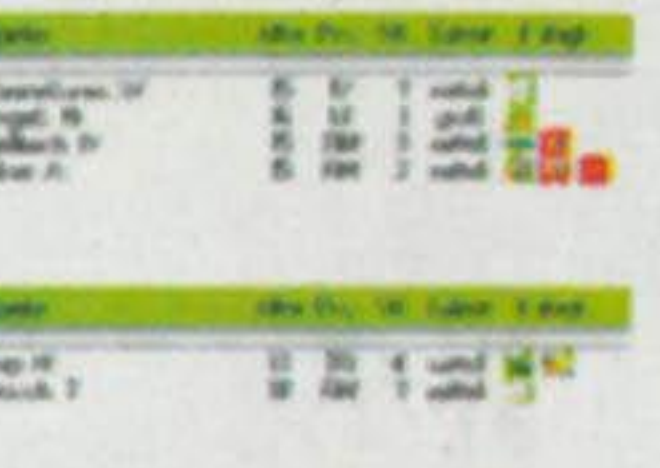


8. Modul de rețea

Cum funcționează? Maximum patru jucători au la dispoziție zece minute pentru a-și face setările

Deoarece: până la ora actuală se juca cu schimburi la un singur PC

Opinia PC-Games: limitele reglabile de timp și „amenzile” pentru cei înceti asigură timpul



9. Pregătirea tineretului

Cum funcționează? Finanțarea și antrenamentele de probă fac din amatori și tineri jucători de performanță

Deoarece: „puieții” din propria ogradă sunt mult mai ieftini decât jucătorii cumpărați pe bani grei

Opinia PC-Games: dă roade la managerii care își fac planuri pentru mai multe sezoane

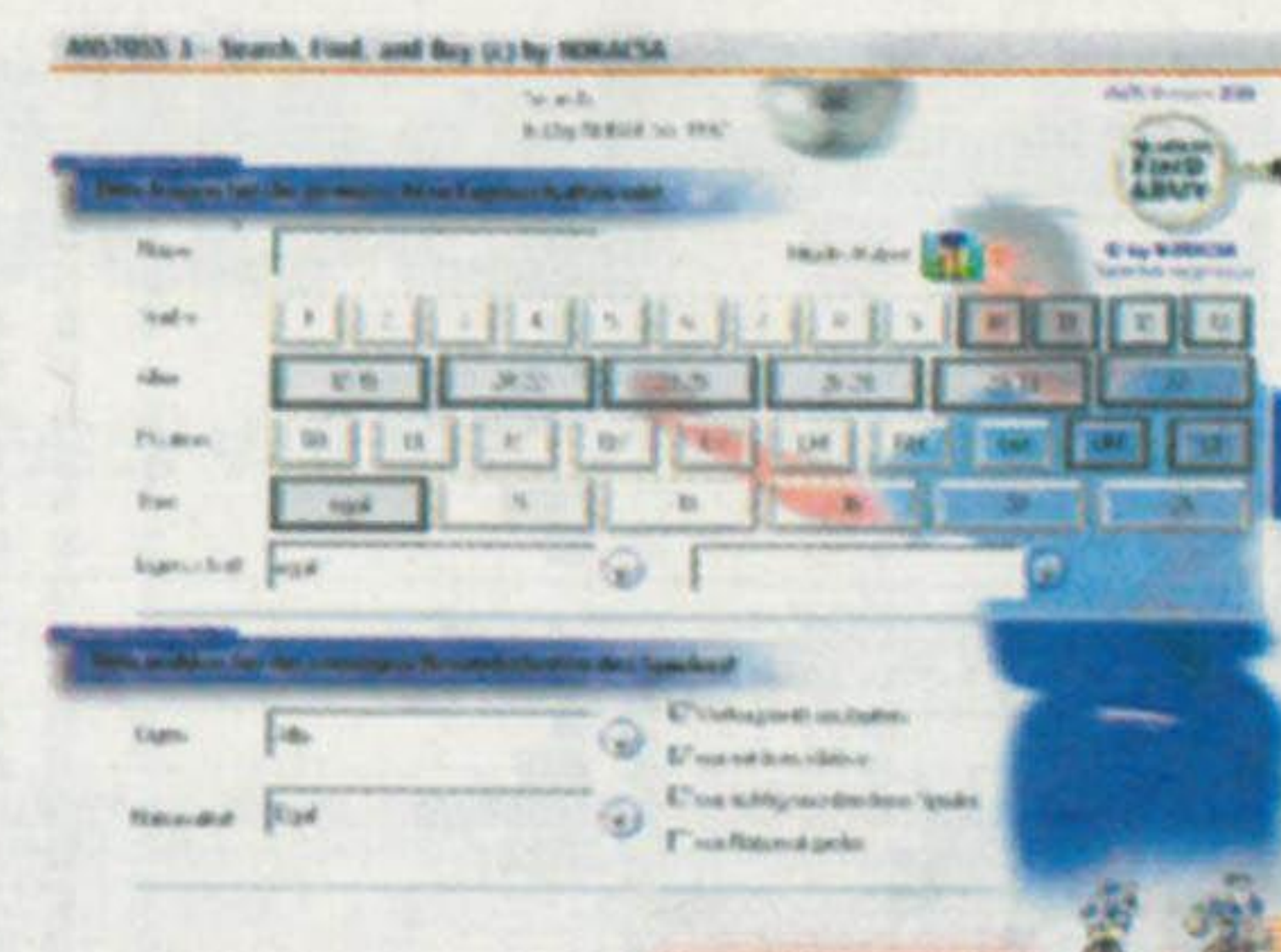


10. Ieșirea la bursă

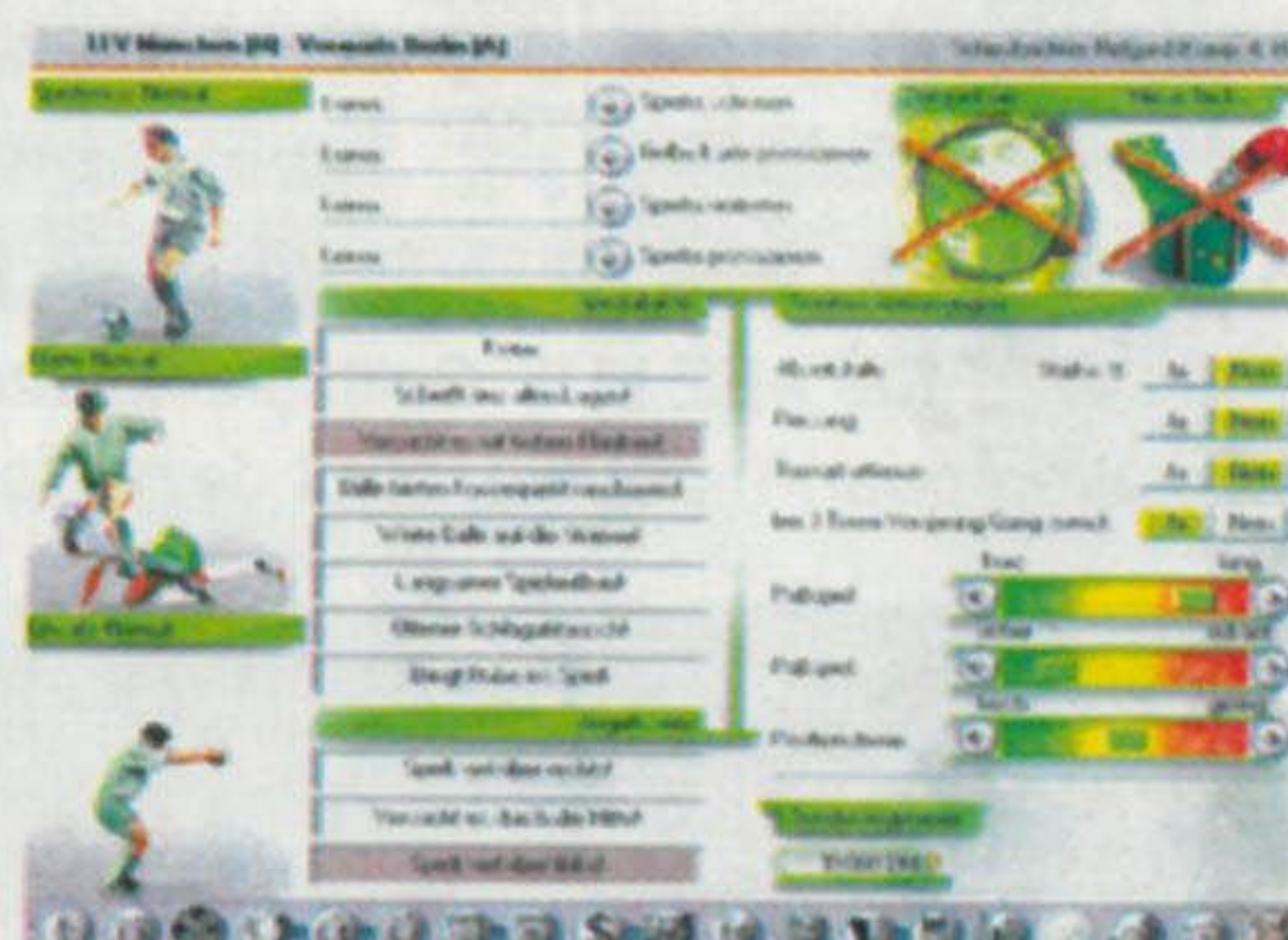
Cum funcționează? Cluburile cu putere financiară mare ies pe bursă printr-un clic

Deoarece: Manchester United a făcut-o de mult și Borussia Dortmund urmează să o facă

Opinia PC-Games: managerii care sunt acționari majoritari, au reușit - practic nu mai pot fi conediați



TREBUIE SĂ CERCETAȚI Prin citirea datelor vă găsiți repede jucătorul potrivit.



JOC DE STRATEGIE În domeniul tacticii modificările față de Anstoss 2 sunt decente.

s-au luat în considerare și ligile complete ale acestora - bineînțeles sunt incluse toate modurile de ligă și cupe. Dacă doriți puteți conduce, pe lângă echipa dvs., și destinul altor echipe: în scopul unor partide amicale și de calificare, campionate mondiale și europene; recrutați spuma fotbalului și săcâiți-o.

Înainte primului sezon trebuie să vă ocupați de calculele și negocierile cu sponsorii și puteți stabili prețul de intrare la partide. Exact ca la toate celelalte discuții, și în acest caz puteți citi de pe mima partenerilor de afaceri (aceștia pot fi consilieri ai jucătorilor și nevestele acestora, însuși jucătorul sau managerii altor cluburi) în ce măsură sunt de acord cu oferta dvs. La discuțiile de transfer trebuie să litați alături de alte cluburi care oferă permanent noi salarii de top, garanții pentru locurile rezervate, și avansuri în bani.

Nu numai la negocieri de genul acesta scilicet personalitatea jucătorului: peste 50 de capacități, calități, virtuți și slăbiciuni au efect asupra desfășurării evenimentelor



ECHIPAȚI ELEGANT În editor reînnoiți echipamentul jucătorului.

Testcenter

Anstoss 3

Instalat și funcționează



Marcus Esposito

Anstoss 3, cum era de așteptat de altfel de la un manager, funcționează fără probleme.

- Posibilitățile de setare a adâncimii de culoare și a filteringului bi-/trilinear sunt ascunse în opțiunile suplimentare.
- La sistemele mai lente e indicat să aveți mai mult de 32 MB RAM la dispoziție.
- Scenele din joc devin întrerupte sub Pentium II

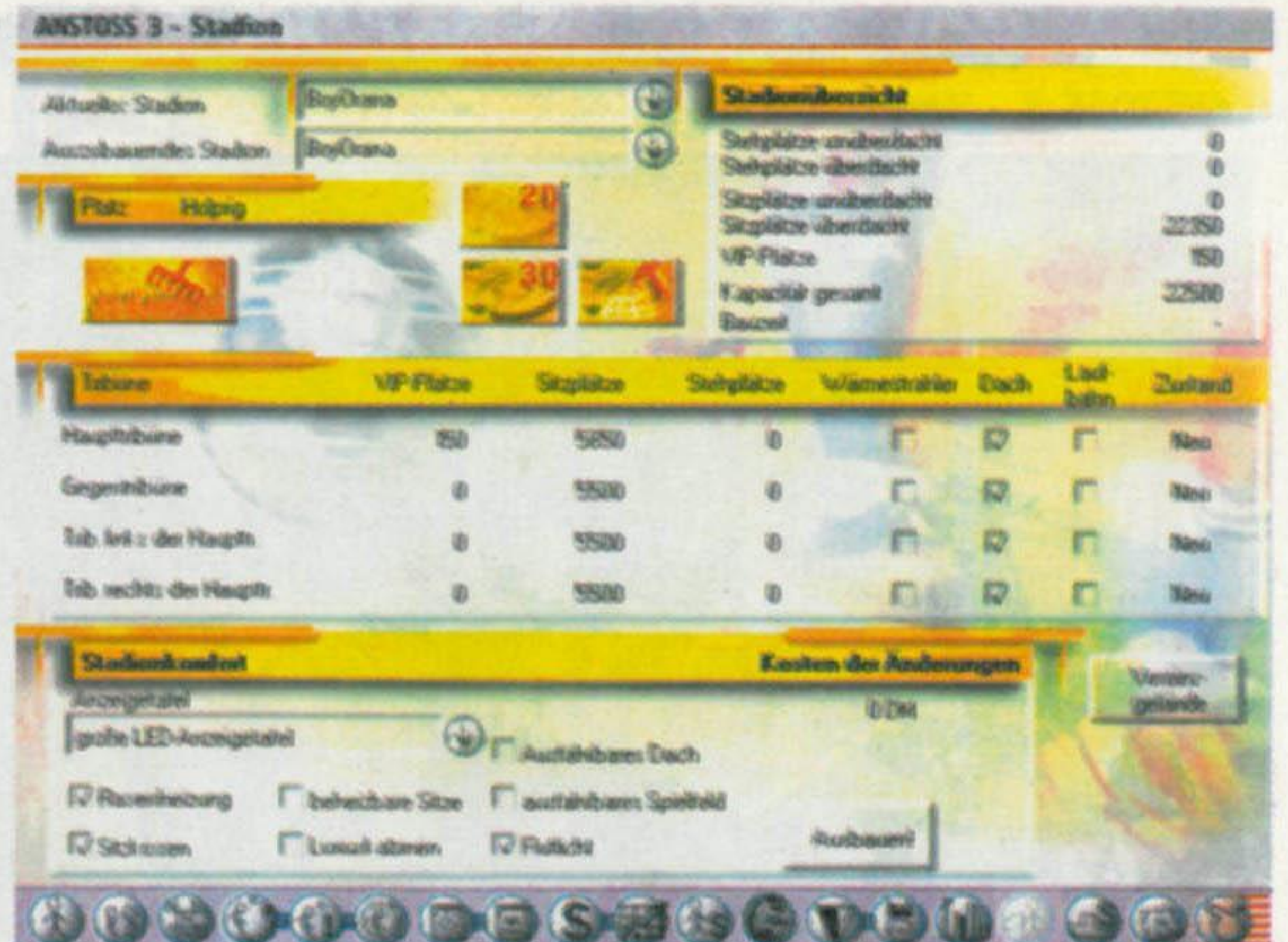
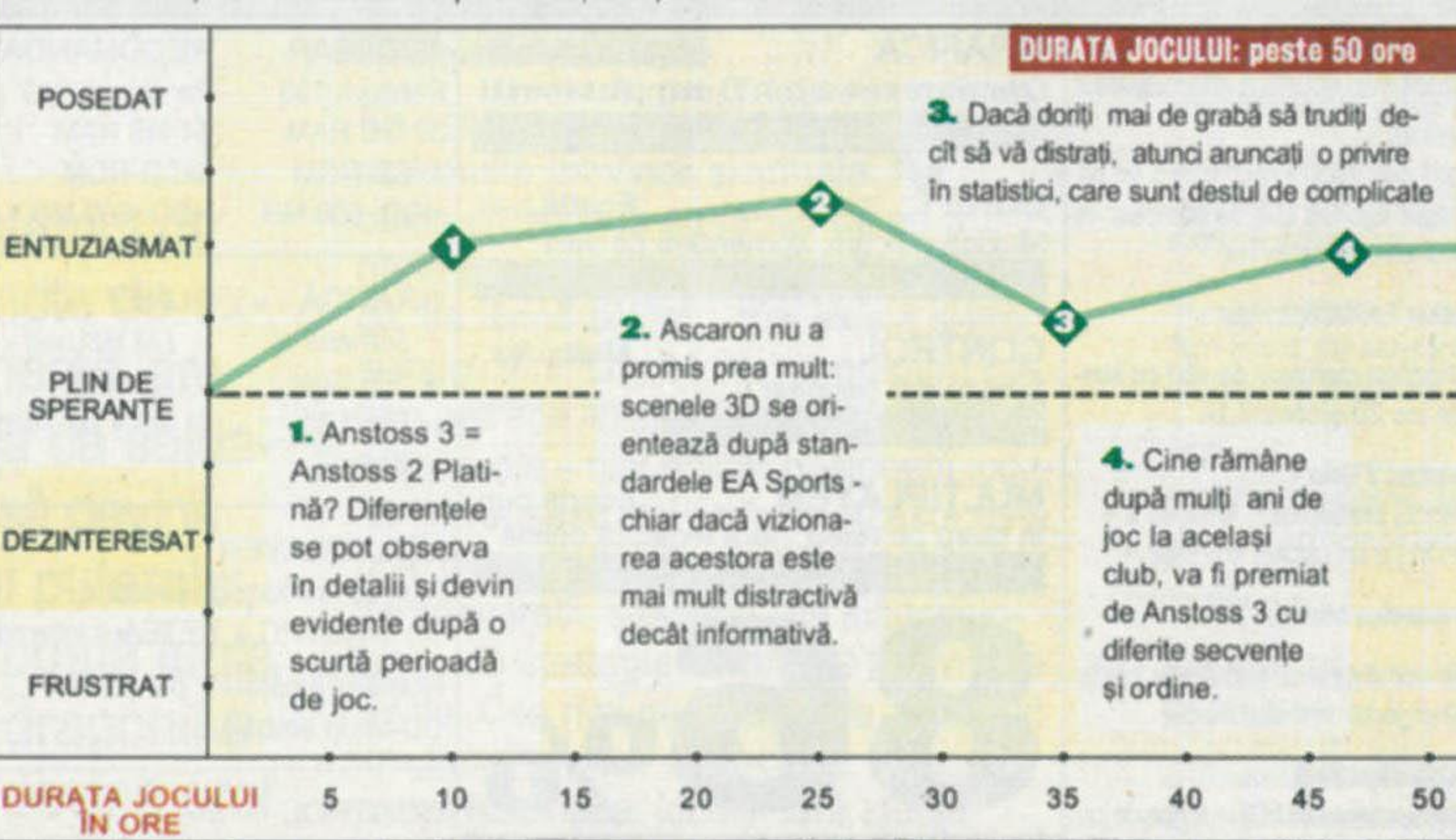
Jocul funcționează în felul următor pe PC-ul dvs.

	PROCESOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
		32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
G400 Matrox Millennium G400	640 x 480										
	800 x 600										
	1.024 x 768										
Rage128 ATI Rage Fury	640 x 480										
	800 x 600										
	1.024 x 768										
RIVA TNT Creative Graphics Blaster TNT	640 x 480										
	800 x 600										
	1.024 x 768										
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra	640 x 480										
	800 x 600										
	1024 x 768										
Savage4	640 x 480										
	800 x 600										
	1.024 x 768										
Voodoo2 Diamond Monster 3D II	640 x 480										
	800 x 600										
	1.024 x 768										
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion	640 x 480										
	800 x 600										
	1.024 x 768										
Voodoo3 3dfx Voodoo3 3000 AGP	640 x 480										
	800 x 600										
	1.024 x 768										

Legenda: ■ Tehnic imposibil ■ Nerecomandabil ■ Acceptabil ■ Optim

Curba motivației

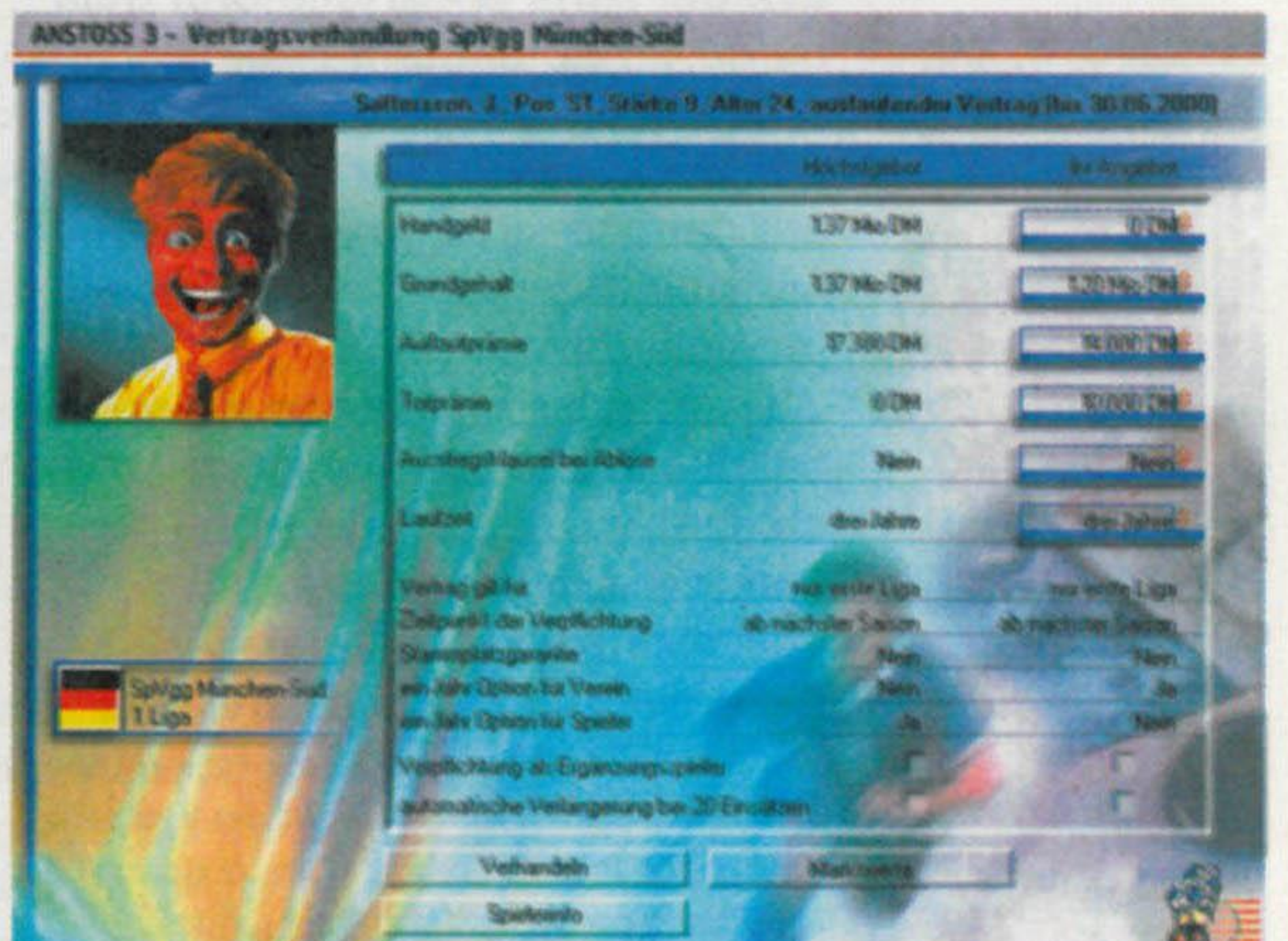
Ar trebui să aveți puțină experiență în managerele de fotbal: inițial începătorii se descurcă bine, devin însă orbiți de multitudinea posibilităților și simbolurilor.



VEDETE ÎN MANEJ Uneori reconstruirea completă a unui stadion este mai rentabilă decât renovarea sau completarea acestuia.

Calculat sever: e necesară o perioadă de acomodare până să vă familiarizați cu bilanțurile.

de pe gazon. Cine pune însă toate cadrele în aceeași oală, nu va atinge nici pe de parte rezultatele pe care le-ar avea avea un manager care cunoaște și cele mai mici capricii ale jucătorilor. Un exemplu ar fi certurile dintre doi atacanți încrezuți - vai de antrenorul care preferă doar unul dintre cei doi. Sau de cel ce are curajul să-i cazeze în aceeași cameră în timpul cantonamentului. Motivația fiecăruia oscilează permanent: jucătorilor mai sensibili le este sufi-



BINE AȚI VENIT ÎN CLUB Jucătorii care vă pot părăsi liberi de contract clubul, îi puteți procura doar cu un avans puternic.



MIROASE A RECORD În cele peste 200 de statistici descoperiți serii și recorduri deosebite.

ANSTOSS 3

ANSTOSS 3 - Vereinsgelände



SUPERCONCERN DE CONSTRUCȚIE Alegeți din peste 300 de clădiri cele care vor fi construite pe terenul clubului. Cu ce scop? Un centru de reabilitare, de exemplu, accelerează procesul de vindecare a jucătorilor accidentați.

Numele fictive ale clubului dvs. Îndrăgit le puteți corecta în câteva minute cu ajutorul editorului.



OPINIE

Este momentan cel mai bun manager de fotbal care poate fi cumpărat cu bani.

Petra Maueröder

cientă și o aluzie în timpul ședinței de instrucție. O relație fatală, nașterea urmașului, o ofertă lucrativă din seria A - și jucătorul deja nu dă un randament bun. Din prezentările jucătorilor aflați totul despre aceștia: cine este cunoscut ca fiind șiret, cine este prea sensibil, înfumurat, agitator sau magician al mingii.

Dvs. stabiliți cât de mult doriți să vă implicați în simulație. Iar Anstoss 3 își întărește din nou renumele de „manager de fotbal al posibilităților nelimitate”: doping, mituiri de arbitri, antrena-

Trec direct la subiect: administrarea terenului de club, de la care am așteptat atât de mult, este foarte prost realizată. Aici producătorii au făcut aceleași greșeli ca în cazul evaluărilor și statisticilor, care sunt pur și simplu prea încărcate cu text - acestea ar fi trebuit realizate grafic astfel încât relațiile să reiasă după o simplă privire. Sau sunteți dispuși să comparați cifre rând cu rând? Totuși, Anstoss 3 este cel mai multilateral, cuprinzător și, în concluzie, cel mai bun manager de fotbal - și datorită faptului că se poate juca atât de cei rapizi cât și de cei lenți: cine dorește, poate termina un sezon într-o seară; însă dacă nu doriți să lăsați nimic pe seama întâmplării sau a automaticii, în același interval de timp abia treceți de faza pregătirilor. Un punct suplimentar de simpatie: diferit de concurența prea lipsită de umor (cum ar fi Bundesliga 2000 a lui EA Sports), Ascaron tratează subiectul fotbal trăgând satisfacut din ochi - afișările originale ale rezultatelor, comentariile jocului, a la Franz Beckenbauer, și comentariile dintre reprize, se întrec între ele pentru a scoate chiar și din cel mai îngrijorat manager un zâmbet mulțumit.

mente secrete, supravegherea jucătorilor prin detectivi (rentabilă mai ales la cei implicați în scandaluri sau la eventualele „cârțițe”) sau o ieșire pe piața bursieră - Ascaron a ținut cont de toate propunerile. Un exemplu din practică: antrenamentul. Aici puteți stabili unitățile și durata antrenamentului pe fiecare zi pentru fiecare jucător. Astfel puteți exersa cu portarul dvs. apărarea „killerelor” de 11 metri sau ieșirile la minge. Dacă vă permiteți un antrenor secund, acesta vă selectează automat jucătorii aflați în cea mai bună condiție pe teren. Sau pe cei mai tineri. Sau pe cei fără experiență (aplicabil la partide amicale). Toate printr-o simplă apăsare a tastei.

Crucea pe care Anstoss o poartă încă de la începutul seriei: în



OPINIE

Posesorii lui Anstoss 2

Gold se întreabă desigur la ce le mai trebuie și partea a treia când versiunea anterioară era deja atât de complexă? Și se aseamănă atât de mult? Și salvările stadiilor nu sunt compatibile? Argumente pentru achiziționare există cu carul - cele mai importante le-am enumerat în Top 10. La versiunile viitoare, însă, unele domenii ar trebui finisate (configurația stadionului, de exemplu). Este păcat și că în era monitorului de 20" trebuie să clicăm pe meniuri suprapuse, de 640x680 - utilizarea unor rezoluții mai mari ar fi înlesnit enorm privirea în ansamblu a acestora. Dar în ceea ce privește jocul, motivația de lungă durată și suspansul, Anstoss 3 este favoritul clar al redacției: alternativa decent mai bună la managerele de fotbal asemănătoare în complexitate.

Dezvoltare consecventă a unui concept reușit, dar pentru începător parcă e deja prea mult din cele bune!

Harald Wagner

lipsa licenței Federației Germane de Fotbal, numele jucătorilor și ale cluburilor au trebuit modificate puternic - în locul lui Oliver Kahn, în poartă îl avem pe Oliver Huhn. Cine nu vrea să obosescă și să facă corecturile cu editorul fantastic, găsește ajutor pe numeroase pagini de Internet. Aici, adepții siliilor ai Anstoss a făcut deja acest lucru, trebuie să mai copiați doar datele în registrul corespunzător și dintr-o dată Bundesliga este din nou în ordine.

Petra Maueröder
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

REZULTATUL TESTULUI

Anstoss 3

În comparație
Prezentarea scurtă a alternativelor

■ Anstoss 3
În mod clar noul număr 1: Nici un alt manager nu este atât de complex, nici unul atât de captivant

■ Kicker Footballmanager
Cuprinzător manager de vârf cu scene de joc 2D și control 1A

■ Anstoss 2 Gold
Îndrăgitul predecesor: Anstoss 2 + Add-On cu un pachet complet

■ Bundesliga Manager 98
Zilele acestuia sunt numărate: grafic depășit, jocul este standard

■ Bundesliga 2000
Licențe exclusive ale FGF + scene de joc FIFA, dar un mod redus de management

GRAFICA Foarte bun
Cele mai bune scene de joc în 3D, design plăcut al meniului

SUNET Foarte bun
Muzică plăcută, comentarii de vârf

CONTROL Mulțumitor
Simplu dar neunitar

MULTIPLAYER Foarte bun
În patru pe rețea, fără legătură online

86%
SATISFACTIE

NECESAR
Pentium 133
32 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 600 MB

RECOMANDAT
Pentium II 333
64 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 600 MB

GRAFICĂ
X Software
✓ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✓ Open GL

SUNET
X EAX (SBLive!)
X Aureal 3D
X Dolby Surround

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Un singur-PC 4 REȚEA 4 Internet -
Numărul jucătorilor per pachet 1
CD-uri în ambalaj 1

CONTROL
Force-Feedback X

În așteptarea ocupației

RTS cu 43 scene - simultane și cu strategii economice diferite. E cumva prea bine?

FACTS

■ PRODUCĂTOR Philos Laboratories ■ DISTRIBUȚIE Ubi Soft ■ PREȚ cca. DM 90,- ■ TERMEN DE APARIȚIE Martie 2000 ■ Interzis sub 12 ani

PE SCURT

- Două moduri de joc
- Șapte tutorialuri
- Opt misiuni individuale
- Joc fără sfârșit
- 25 clădiri
- 10 temple
- 38 unități

Prima operă a studioului maghiar de software Philos tinde la tronul lui Age of Empires. RTS-ul ar putea claca datorită pretenției proprii de a comprima fiecare feature cunoscut într-un singur joc.

America Centrală în anul 1419. O mică provincie se declară independentă și încearcă să se țină pe propriile picioare. Pentru ca minuscula țară să nu fie ocupată de putericiile ei vecini, jucătorul trebuie să se preocupe cât mai repede ca țara să prospere și să devină puternică. Câteva ferme și o magazie ajung să hrănească sclavii care lucrează în diferite locuri. Mai devreme sau mai târziu va trebui să atace țara învecinată pentru a-și întări poziția - oricum, peste 100 ani vin spaniolii înarmați cu muschete și tunuri. Deci trebuie construită o cazarmă, sclavii trebuie pregătiți ca luptători și trimiși peste graniță. Acolo, inamicii se ascund în păduri sau îi așteaptă în formații de luptă ordonate. Acum trebuie încercat în stilul clasic al unui RTS să se elimine adversarul de pe câmpul de luptă. De îndată ce acest lucru este realizat, sclavii prinși trebuie să se îngrijească de aprovizionarea provinciei ocupate. Dacă nu reușesc, aprovizionarea cu mărfuri a provinciei poate fi făcută cu lamele domestice; pot fi trimiși și lucrători sau războinici.



Cuprinzător și complicat, însă un adevărat joc de strategie.

Harald Wagner

OPINIE

Sistemul de puncte de experiență are grijă ca soldații să devină mai puternici, să poată lupta cu dragonii și să devină eroi puternici.

Se pot ține simultan în câmpul vizual mai multe provincii și armate. Ne obișnuim repede cu faptul că pe o hartă poate exista numai o "bază" și că, pe lângă soldați, mai există și eroi și magicieni. Dar să nu ne grăbim: putem petrece liniștiți în jocul fără sfârșit 100 de ore - nici măcar designerii jocului nu reușesc mai repede. Acesta este unul dintre motivele care îi fac fericiți pe adevărații strategi și pe iubitorii jocurilor de strategie fanteziste bazate pe runde. Cea mai multă acțiune există în jocul multiplayer, dar acesta nu poate umbri fascinația jocului fără sfârșit.



ÎN ȘR INDIAN Formațiile bine gândite sunt cheia succesului în timpul bătăliilor. Pregătirea soldaților poate dura ani întregi.

Countdown-ul până la sosirea spaniolilor este activat numai la dorință. Construcțiile vor fi realizate tot la dorință, mărfurile vor fi transportate peste graniță și poporul se va înmulți singur.

Războiul contra celor cinci superputeri și 42 provincii va fi declanșat datorită cercetașilor. Se raportează, de exemplu, că într-o provincie inamică au fost văzute arme sau că un vierme uriaș devorează sclavii. Pentru a fi pregătit pentru asemenea misiuni este nevoie de soldați cu o bună pregătire militară. Un sistem asemănător RPG-urilor asigură trecerea soldaților victorioși la grade superioare: ei vor lupta mai precis și

vor fi mai puternici, apoi vor putea lupta împotriva dragonilor și, în final, vor deveni eroi cu puteri magice.

Grafica lui Theocracy este foarte rapidă, în ciuda sutelor de sclavi care lucrează, iar detaliile nu lasă de loc de dorit. Controlul este asemănător standardelor specifice genului, doar elementele de control prea mici deranjează puțin impresia generală pozitivă.

Harald Wagner
t.a. Corneliu Dan

PUNCTAJ

În comparație

Alternative prezentate pe scurt

■ Age of Empires 2
Referință imbatabilă a jocurilor de strategie clasice.

■ Age of Wonders
Turn-based, dar asemănător ca atmosferă și jucabilitate.

■ Pharaoh
Accent pe construcție. Mai degrabă simulare economică decât strategie.

■ Theocracy
RTS quasi TBS cu mai multe hărți de joc simultane.

■ Seven Kingdoms 2
Epopee medievală real time care nu mai ține de mult pasul cu AoE.

GRAFICA Foarte bine

Niciodată înceată, în ciuda personajelor detaliate..

SUNET Bine

Melodii și efecte sonore destul de nostime..

CONTROL Mult umitor

Caracteristici ascunse și butoane prea mici.

MULTIPLAYER Bine

Caracteristici ascunse și butoane prea mici.

79%

SATISFACTIE

Theocracy

NECESAR

Pentium 233

64 MB RAM

10xCD-ROM

HDD: 200 MB

RECOMANDAT

Pentium II 400

128 MB RAM

32xCD-ROM

HDD: 200 MB

GRAFICĂ

✓ Software

✗ 3Dfx/Glide

✗ Direct 3D

✗ Open GL

SUNET

✗ EAX (SBLive!)

✗ Aureal 3D

✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători

Single-PC 1

Rețea 4

Internet -

Jucători/ CD 1

CD-uri/Pachet 2

CONTROL

Force-Feedback ✗



■ UN DUȘ RECE PENTRU CAMPION
În calitate de manager al echipei veți participa și la orgii de șampanie.

Petrecheri, elită și profit

Seria Grand Prix Manager a lui MicroProse vine în întâmpinarea celui de-al treilea sezon într-un nou look.

FACTS

■ PRODUCĂTOR MicroProse ■ DISTRIBUȚIE Hasbro Interactive ■ PREȚ cca. DM 90,- ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Fără restricții de vârstă

PE SCURT

- Licență originală FIA
- 16 trasee originale ale sezonului 1998
- Toate echipele de Formula 1 pot fi controlate
- Sponsorii autentici
- Furt de tehnologie prin spionaj industrial

Scandal în casa Ferrari: decepția totală a sezonului trecut, Michael Schumacher, face ochi dulci arhi-rivalului McLaren și, mai mult, sponsorul principal

renunță în mod surprinzător. Singurul care mai poate salva situația sunteți dvs. - team-managerul.



VIN SPUMANT SAU SELTERS? Cu cât cursa este mai extravagantă, cu atât ar trebui să fie cateringul mai bun și mai scump. Doar așa pot fi menținuți "calzi" sponsorii.

Nici un alt sport nu este mai plin de strălucire, mai rapid și mai costisitor decât Formula 1. În mijlocul intereselor publicului se află mașinile de curse și piloții lor. Înainte ca o echipă să strălucească pe podium și să aibă cei mai buni timpi, în spatele culiselor, o armată de angajați s-a îngrijit de toate detaliile economice ale circuitului de curse. Exact acest aspect este adus în prim plan în Grand Prix World. Luați loc în fotoliul de șef al unei echipe de Formula 1. Cariera dvs. începe cu prima cursă a sezonului 1998; după caz, în funcție de echipa pe care o alegeți, veți avea diferite sarcini de dus la bun sfârșit. Dacă, de exemplu, veți fi managerul lui Minardi, va fi de ajuns să obțineți un punctuleț în CM, în timp ce, ca șef la McLaren, va trebui să apărați cu orice preț titlul mondial. Pentru a atinge aceste scopuri aveți la dispoziție o multitudine de meniuri, consilieri și colaboratori. Pentru că preluați nu numai rolul de șef de echipă,



WET, WET, WET Michael Schumacher a fost surprins de ploaie în timpul unei curse pentru calificări. Ca manager va trebui să comandați imediat schimbarea cauciucurilor.

ci și pe cel de manager al cursei, aveți controlul absolut asupra fiecărui domeniu al afacerii. Acest lucru poate să ducă, mai ales la început, la o confuzie totală și la stres. Problemele de personal, producția de mașini și tratativele cu sponsorii sunt doar câteva dintre sarcinile pe care le aveți de îndeplinit între curse. Practic, acest lucru înseamnă în cele mai multe cazuri că va trebui să distribuiți și să controlați eficient pe diferite domenii forța de muncă aflată la dispoziție. Astfel, mecanicii dvs se pot îngriji, de exemplu, de reparații, întreținere sau de teste. În funcție de situație, va trebui să trasați personal prioritățile pentru fiecare domeniu în parte.

Munca la mașini și cu piloții este doar o parte a pensum-ului dvs. O echipă modernă și competitivă de Formula 1 înghite cantități uriașe de bani pe care va trebui să-i obțineți prin con-

tracte de sponsorizare și vânzarea de articole pentru fani. Șiaici va trebui să distribuiți cum trebuie forța de muncă corespunzător situației. Dacă la ușă bate un grand-prix exclusivist precum Monte Carlo, va trebui să mențineți buna dispoziție a sponsorilor printr-un catering de clasa întâi.

De îndată ce v-ați îngrijit de toate detaliile sportive și de afacerie, este timpul să vă pregătiți pentru următoarea cursă. În funcție de caracteristicile traseelor va trebui să stabiliți comportamentul piloților, de la "prudent" până la "agresiv" și să setați bolizii. Aceste setări trebuie degustate doar cu precauție, deoarece un pilot cu comanda "dă-i gaz" poate face ca motorul să explodeze. Tot week-end-ul se derulează pe un ecran de control împărțit în patru, pe care trebuie să-l aprovizionăm cu date importante despre timpuri de tur, starea vremii sau starea mașinilor.



SATURAT DE INFORMAȚII Traseul poate fi analizat în detaliu înaintea fiecărei curse.



O CHESTIUNE DE SETARE În acest meniu puteți seta comportamentul piloților în funcție de condițiile traseului.

Ace de croșetat în locul costumului de cursă: Grand Prix World vă transpune la etajul superior al Formulei 1.

Pe lângă acestea, trebuie să mențineți permanent contactul radio cu piloții și să le dați, în funcție de situație, indicația să conducă mai repede, să vină la boxă sau să frâneze concurența. Îndeplinirea comenzilor poate fi observată într-o virtuală "transmisie live video" care arată cum gonesc pe traseele fotografiate bolizii de Formula 1 texturizați și animați.

Sascha Gliss
t.a. Corneliu Dan



OPINIE

El Dorado-ul jongleurilor de finanțe cu benzină în sânge.

Sascha Gliss

Grand Prix World oferă o gamă aproape inflațională de meniuri și posibilități de setare. Virtualul team-chef are practic controlul total: de la producție până la alegerea cauciucurilor. Poate fi la un moment dat chiar derutant. Mai ales în primul sezon veți trece cu vederea o mulțime de detalii minuscule, fără ca programul să vă atragă atenția asupra lor. Un sistem de ajutor cu asistenți ar fi ușurat jocul pentru începători. Cu toate acestea, Grand Prix World reprezintă un extraordinar pas înainte. În special noul ecran de cursă și contactul radio realist asigură variația unei zile cam seci a unui manager.

PUNCTAJ

În comparație
Alternative prezentate pe scurt.

RT add
CD-ul suplimentar pentru regele simulatorului de rollercoaster.

Grand Prix World
GPW entuziasmează prin secvențele de curse clasa I și prin profunzimea jocului nu numai fanii de Formula 1.

Theme Park World
Urmas al clasicului. Prea repede jucut.

F1 Manager Professional
Managerul F1 din Germania nu mai ține pas cu timpul.

Grand Prix Manager 2
Predecesorul lui GPW este de asemenea învechit.

GRAFICĂ..... Mulțumitor
Management-screens foarte complicate.

SUNET..... Bine
Clasa I în timpul curselor, altfel nimic deosebit.

CONTROL..... Mulțumitor
Potop de meniuri și icone în partea de management.

MULTIPLAYER..... imposibil de apreciat
Nu există mod multiplayer

80%
SATISFAȚIE

Grand Prix World

NECESAR
Pentium 200
32 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 250 MB

RECOMANDAT
Pentium II 266
64 MB RAM
16xCD-ROM
HDD: 650 MB

GRAFICĂ
X Software
X 3Dfx/Glide
X Direct 3D
X Open GL

SUNET
X EAX (SBLive!)
X Aureal 3D
X Dolby Surround

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC | Rețea | Internet -

Jucători/ CD 1
CD-uri/Pachet 1

CONTROL
Force-Feedback X

See you later, alligator

Inteligentul Croc trebuie să se impună într-o lume de basm plină de culoare în fața răilor Dantini.

FACTS

■ PRODUCĂTOR Argonaut ■ DISTRIBUȚIE Electronic Arts ■ PREȚ cca. DM 80,- ■ TERMEN DE APARIȚIE Martie 2000 ■ Interzis sub 6 ani

PE SCURT

- 7 adversari finali
- Peste 40 de nivele
- Peste 40 piese muzicale
- Dialoguri
- Troc
- Posibilități de acțiune suplimentare



FĂRĂ CĂRȚI DE CREDIT În magazinul Gobbo, Croc poate se echipeze cu tot felul de obiecte folositoare, cu tehnici de sărituri sau cu energie vitală suplimentară.

După doi ani, Croc o pornește din nou la drum pentru a le ajuta prietenilor Gobbo să iasă din impas. Normal că pe simpaticul crocodil cu ochi cuceritori îl așteaptă o mulțime de piedici și primejdii.

Croc 2 oferă divertisment pentru întreaga familie. Din păcate, controlul inexact provoacă ocazional frustrare.

A acțiunea acestei aventuri este declanșată de reînvierea răului baron Dante care îi terorizează împreună cu ai săi dantini pe curajoșii dar fără nici un fel de apărare Gobbo. Croc pornește în așezarea micuților și se informează scurt despre starea lucrurilor. La început va trebui să luați parte la o regatta, să găsiți cinci lădițe cu comori și să eliberați un gobbo

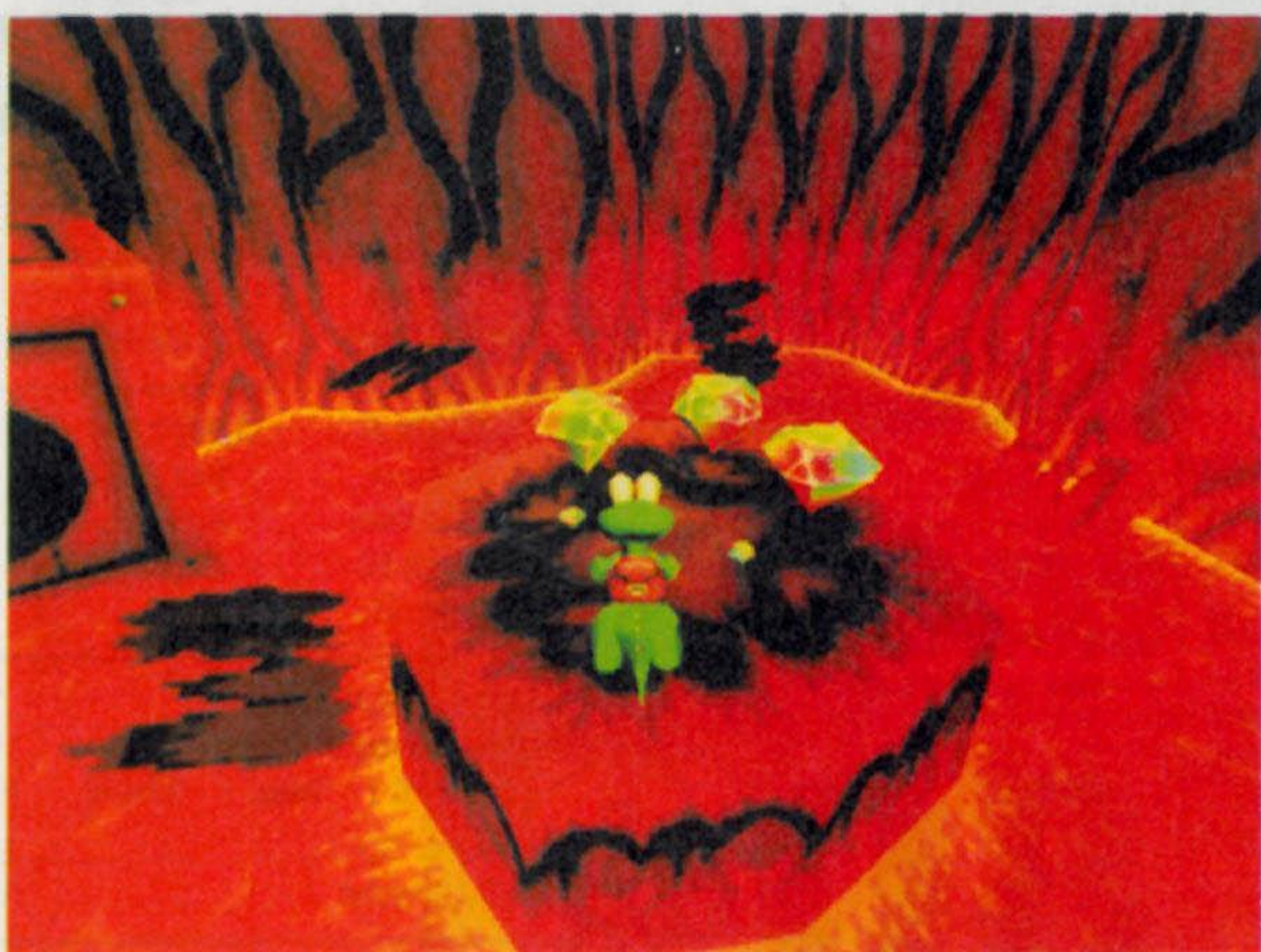
prizonier. Croc rezolvă aceste sarcini cu ușurință, însă capacitățile sale nu îi vor fi de ajuns pentru misiunile sale următoare. Pentru aceasta el trebuie să cumpere în micul magazin universal din sat noi elemente cum ar fi super-săritura sau așa-numitul "power flip". Va plăti pentru ele cu cristale și diamante, elemente de plată tipice genului. Din punct de vedere tehnic, titlul jump&run poate concura cu ușurință cu predecesorul său, iar nivelele sunt create foarte variat; din păcate, comenzile sunt la fel de greoaie ca în Croc. Argonaut și-a păstrat totuși calitatea extrem de înaltă a

soundtrack-ului, a cărui melodii susurate gădilă în mod plăcut urechile.

Peter Kusenberg
t.a. Corneliu Dan



MAESTRUL VÂSLAȘ Croc trebuie să se impună și în concursuri fără violență.



LACRIMI DE CROCODIL Multe dintre încăperi, situații și enigme ne amintesc de prima parte a seriei.

PUNCTAJ

În comparație
Alternativele prezentate pe scurt

■ Rayman 2
În ciuda lipsei brațelor, Rayman rămâne superstarul genului.

■ Tonic Trouble
Demodat: Ed străbate lumi bizare.

■ Croc 2
D.p.d.v. tehnic la fel ca Croc, ca atmosferă și divertisment - o plăcere.

■ Croc
Colorata jucărie topăitoare încăntă încă de acum doi ani.

■ Earthworm Jim 3D
Cea mai tânără parte a seriei jump&run este o dezamăgire.

GRAFICĂ Bine
Pompos, dar nu la fel de detaliat ca Rayman 2.

SUNET Foarte bine
Sunetul este din nou excelent.

CONTROL Mulțumitor
Controlul dificil este cel mai enervant.

MULTIPLAYER Imposibil de evaluat
Nu există mod multiplayer.

79%

SATISFACTIE

NECESAR
Pentium II 266
32 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 32 MB

RECOMANDAT
Pentium II 350
64 MB RAM
8xCD-ROM
HDD: 32 MB

GRAFICĂ
✓ Software
✓ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✗ Open GL

SUNET
✓ EAX (SBLive!)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Rețea - Internet -
Număr de jucători/CD 1
CD/Pachet 1

CONTROL
Force-Feedback ✓

Croc 2

Cine frânează, câștigă

Creatorii lui Bleifuss și ai lui Superbike World Championship se reîntorc impresionant pe poziții.

FACTS

■ PRODUCĂTOR Milestone ■ DISTRIBUȚIE EA Sports ■ PREȚ cca. DM 90,- ■ TERMEN DE APARIȚIE Martie 2000 ■ Fără limită de vârstă

PE SCURT

- Trasee și piloți originali
- Comentarii renumiți
- Multiplayer pe un PC posibil
- În plan: server în internet gratuit
- Funcție replay

Îmbrăcați combinezonul de piele și scoateți casca de protecție din pivniță! Cu Superbike 2000, fanaticii motocicletelor apasă pe accelerator și în afara sezonului.

Maniacii auto au mașinile supratrate iar motocicliștii - superbikes. Acești armăsari ultraîngrijiți sunt aproape produși în serie și sunt mai accesibili decât high-tech-urile din clasa regală a Grand Prix-ului. În Superbike 2000 al lui EA Sports sunteți transpuși în combinezonul unui pilot de motocicletă neînfricat.

Veți alege pilotul preferat și echipa acestuia dintre adevărații participanți la sezonul superbike actual. În principiu, jocul oferă trei moduri de pilotaj: cursă rapidă, single și campionat. Cursa rapidă vă transpune instant la linia de start. În modurile single și campionat veți putea, din contra, să petreceți un week-end întreg antrenându-vă și participând la concursuri.

Înainte de a porni, piloții experimentați se îngrijesc de tuning și de alegerea cauciucurilor; lăsați această sarcină în seama computerului.

Ajuns pe pistă, vă așteaptă copii fidele până în cel mai mic detaliu ale traseelor legendare de la Monza, Hockenheim sau Brands Hatch. Mult mai impresionant vizual sunt motocicletele în sine și mai ales motocicliștii. Purtătorii de combinezoane din piele se apleacă spre parbriz pe pistele în linie dreaptă, atârnă deasupra asfaltului la câțiva centimetri în curbe strânse și își țin cu bravură echilibrul în situații criti-



ARMĂSARUL ROȘU Cine dorește un raport preț-calitate bun, acela va alege un Ducati italian - un Ferrari în lumea motocicletelor și un vis pentru superbikers.

ce. Dacă jucați în modul începător, pilotul dvs. va executa singur aceste mișcări. La gradele superioare de dificultate va trebui să decideți singur când să se culce pe motocicletă și când să se întindă în timpul unei frânări.

Cine dorește să se măsoare mai degrabă cu adversari umani decât cu cei simulați, poate juca fie pe un single PC cu ecranul împărțit, fie intră pe o rețea LAN sau pe Internet contra a cel mult cinci concurenți.



OPINIE

Doar un adevărat pilot este mai aproape de acțiune.

Sascha Gliss

Sascha Gliss
t.a. Corneliu Dan

În ceea ce privește grafica, realismul și acțiunea, Superbike 2000 lasă concurența în urmă. Animațiile piloților și motocicletelor rivalizează cu realitatea și sunt absolut curative. Caracteristicile de condus ale motocicletelor sunt extrem de acurat simulate. Tocmai acest aspect determină ca gradul de dificultate al jocului să fie foarte ridicat.

Feeling pur de simulație. Doar cei care apasă cu grijă pe accelerație ajung la sfârșit încununați de lauri.



CE NOROC! Astfel de căderi spectaculoase sunt la ordinea zilei în Superbike 2000, dar nu au nici un fel de urmări tragice.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE
Alternative prezentate pe scurt.

■ Superbike 2000
Grafică super, animație puternică! Superbike 2000 este noul jalon pentru jocurile de motociclete.

■ Superbike World Championship
Predecesorul din anul trecut poate ține și acum pasul.

■ GP 500
Ultrarealist, dar grafic nu mai este up to date.

■ Castr. Honda Superbike Challenge
Produsul oficial de la Honda nu poate nici să-l toarne apă în pahar seriei EA.

■ Gr. Prix 500ccm
Încă de la apariție era cam mediocră. Incapabil de concurență.

GRAFICĂ Foarte bine
Piloți excelent animați, motociclete detaliate.

SUNET Bine
Culise standard de sunete, fără lipsuri prea mari.

CONTROL Bine
Acceptabil, dar transpus realist.

MULTIPLAYER Foarte bine
Sunt posibile curse multiplayer pe un PC.

87%
SATISFAȚIE

Superbike 2000

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 200MMX	Pentium II 350
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HDD: 295 MB	HDD: 295 MB

GRAFICĂ	SUNET
× Software	× EAX (SBLivel)
× 3Dfx/Glide	× Aureal 3D
✓ Direct 3D	× Dolby Surround
× Open GL	

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 2 Rețea 6 Internet 6
Jucători/CD 2
CD-uri/Pachet 1

CONTROL
Force-Feedback ✓

Ocolul pământului în 1000 de întrebări.

Funcom reactivează după vechea rețetă istoria înțesată de puzzle-uri - fanii nerăbdători respiră ușurați.

FACTS

■ PRODUCĂTOR Funcom ■ DISTRIBUȚIE Egmont Interactive ■ PREȚ cca. DM 80,- ■ TERMEN DE APARIȚIE Martie 2000 ■ Interzis sub 6 ani

PE SCURT

- Adventure clasic
- Eroină carismatică
- Producători suedezi
- Sincronizatori de renume

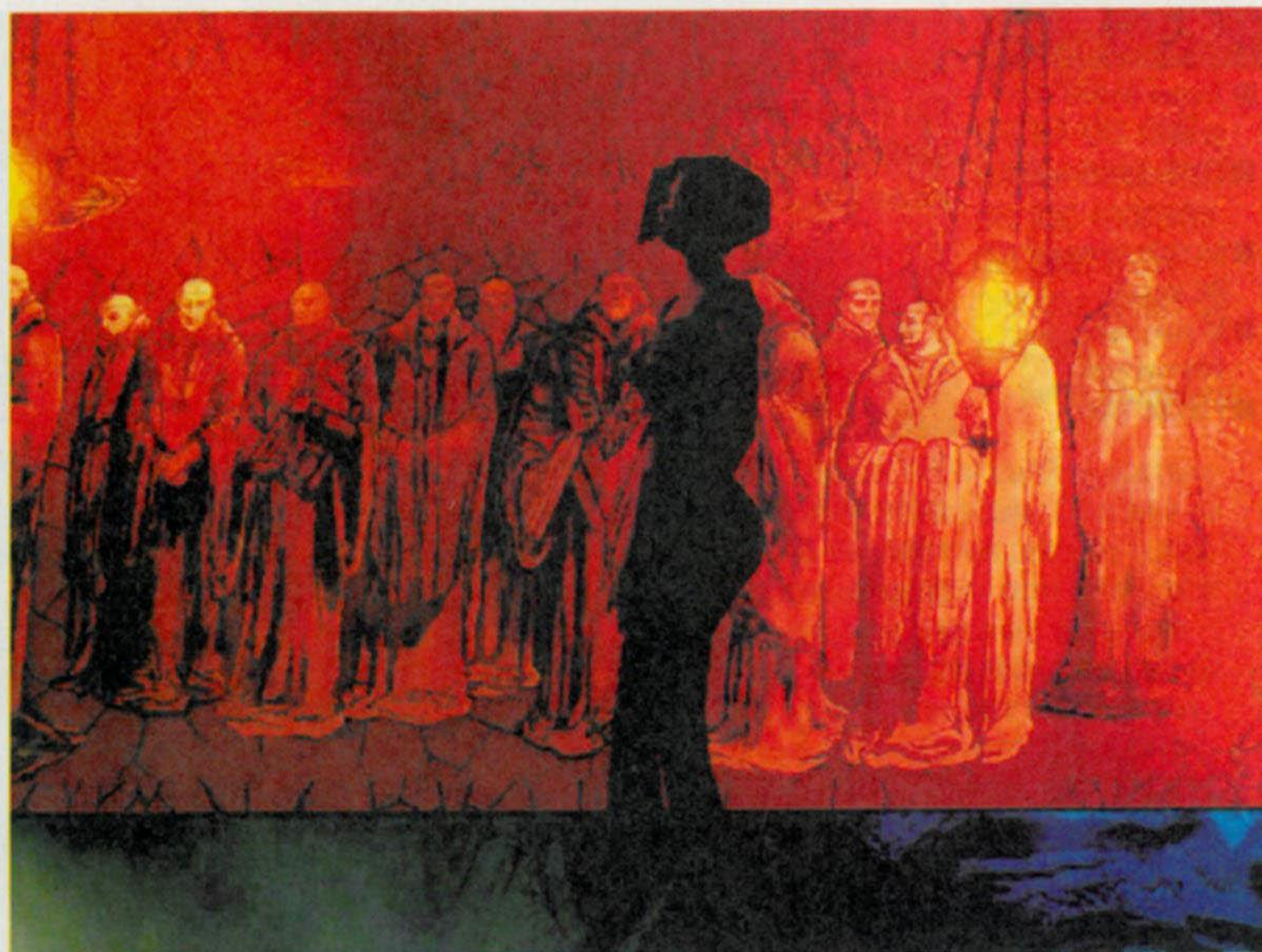
Este țara aventurii uitată deja? Genul se află sigur într-un moment de criză. Rămâne de văzut dacă April Ryan poate schimba acest lucru. Sexy, inteligentă și suferindă de coșmaruri, ea ar trebui să readucă adventures la curtea regală.

Tânăra eroină își trăiește cotidianul într-o lume denumită Stark, inspirată din Blade Runner. În timpul zilei este chelneriță și studiază, iar noaptea are coșmaruri sălbătice cu balauri. Doar că aceștia se dovedesc a fi reali: micuța țară Stark, credincioasă științei, există în paralel cu lumea de basm Arcadia. Cele două dimensiuni se clatină pe balanța cosmică și s-ar exclude reciproc, iar April are voie să penduleze în calitate de quasi-mesia pentru a se asigura că echilibrul este menținut. Ea își recunoaște chemarea doar atunci când, din păcate, întunecatele figuri aproape că au distrus armonia...

Deoarece femeile luptă fizic mai puțin, ele preferând să-și folosească intelectul, *The Longest Journey* este conceput în stilul tradițional de puzzle-uri. La fel ca în precedentele titluri de la LucasArts (de exemplu *Indiana Jones 4*), o veți putea conduce pe dama drăguț animată prin 150 culise foarte stilistic decorate, care simulează perspective tridimensionale. Pașii următori ai acțiunii sunt introduși fie de puzzle-uri, fie de dialoguri - ultimele atrăgându-ne atenția nu numai prin comicul lor: fenomenală este abundența lor. Mulțumită exclusiv vocilor sincron, cum ar fi cea a lui Jack Nicholson, factorul enervant rămâne totuși în limite suportabile.

Controlul este realizat în modul

Ceea ce pentru puzzler-ii veterani constituie o masă festivă, este pentru începători mai degrabă un aperitiv greu de digerat.



IMAGINI ANTICE Culisele sunt pictate cu texturi în motive fanteziste care creează atmosferă. Din păcate, prea multe dialoguri reduc viteza de joc.

obișnuit al genului: un clic pe obiect deschide o fereastră de opțiuni cum ar fi "citește" sau "utilizează". Enigmele pot fi trăsnete sau logice din punct de vedere tehnic; începătorii ar trebui să știe că gradul de dificultate crește doar la ultimele nivele. Din când în când, secvențele video creează o variație binevenită pentru ochi și jurnalul de zi al lui April oferă un material de citit plin de umor.

Daniel Ch. Kreiss
t.a. Corneliu Dan



OPINIE

O călătorie dramatică în lumea fantasticului - care va trece neobservată în ochii maselor.

Daniel Ch. Kreiss

S-ar fi putut obține mai multe cu tehnica actuală! Regia este prea înțepentă; nici o schimbare de perspectivă nu însuflețește dialogurile - personajele vorbesc unul după altul stând în poziții fixe - iar această greșală a constituit piatra de moară la gâtul lui *Baphomet 2*. Păcat, căci story-ul complex creează într-adevăr atmosferă, iar logica puzzle-urilor poate fi înțeleasă.



JOCUL CU ADÂNCIMEA Până la chemarea umezelii, vor avea de luptat chiar și profesioniștii - împinși înainte de story-uri de vis.

PUNTAJ

În comparație

Alternativ prezentate pe scurt

■ Grim Fandango

Jalonul fără cusur: plin de umor incisiv și de scenarii comice.

■ Monkey Island 3

Regele comercianților: comicul vânzător de pirai a fost ultimul mare succes.

■ Blade Runner

Creativul: o grandioasă adaptare cinematografică cu mai multe variante de story.

■ The longest Journey

Din nou un adventure făcut cu dragoste - de-ar fi avut doar ceva mai multă viteză.

■ Nightlong

Uitatul: în ciuda calității, detectivul vitorului a fost dat uitării.

GRAFICĂ Bine

Fundaluri drăguțe încadrează figurile vagi.

SUNET Foarte bine

Sincronizatori cunoscuți din filme și TV.

CONTROL Bine

Obisnuita interfață bazată pe mouse.

MULTIPLAYER Imposibil de apreciat

Nu are mod multiplayer.

74%

SATISFAȚIE

The longest Journey

NECESAR

Pentium 166

32 MB RAM

4xCD-ROM

HDD: 250 MB

RECOMANDAT

Pentium II 266

64 MB RAM

4xCD-ROM

HDD: 700 MB

GRAFICĂ

✓ Software

✗ 3Dfx/Glide

✓ Direct 3D

✗ Open GL

SUNET

✗ EAX (SBLive!)

✗ Aureal 3D

✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători

Single-PC - Rețea - Internet -

Număr de jucători/CD 1

CD-uri/Pachet 1

CONTROL

Force-Feedback ✗

Trupa de șoc din oțel

Într-o lume a viitorului complet tehnicizată, luptați pentru putere cu roboți uriași.

FACTS

■ PRODUCĂTOR Zono ■ DISTRIBUȚIE GT Interactive ■ PREȚ cca. DM 80,- ■ TERMEN DE APARIȚIE Martie 2000 ■ Interzis sub 12 ani

PE SCURT

- Tehnică 3D
- 3 Campanii
- 3 Lumi
- 3 Frațiuni
- 3 Resurse
- Trilioane de variante de combats.



NOUS SOMMES DE SOLEIL Colectorii solari se îngrijesc de aprovizionarea constantă cu energie.

Încă de pe vremea lui *Command&Conquer*, hobby-ul preferat al fanilor RTS este de a-și "încălzi" inamicii în scene SF. *Metal Fatigue* condimentează rețeta, devenită între timp destul de banală, cu o componentă proaspătă...

După preludiu, cunoscătorii genului ar spune: "dar este același lucru ca la *Total Annihilation* sau *Command&Conquer*".



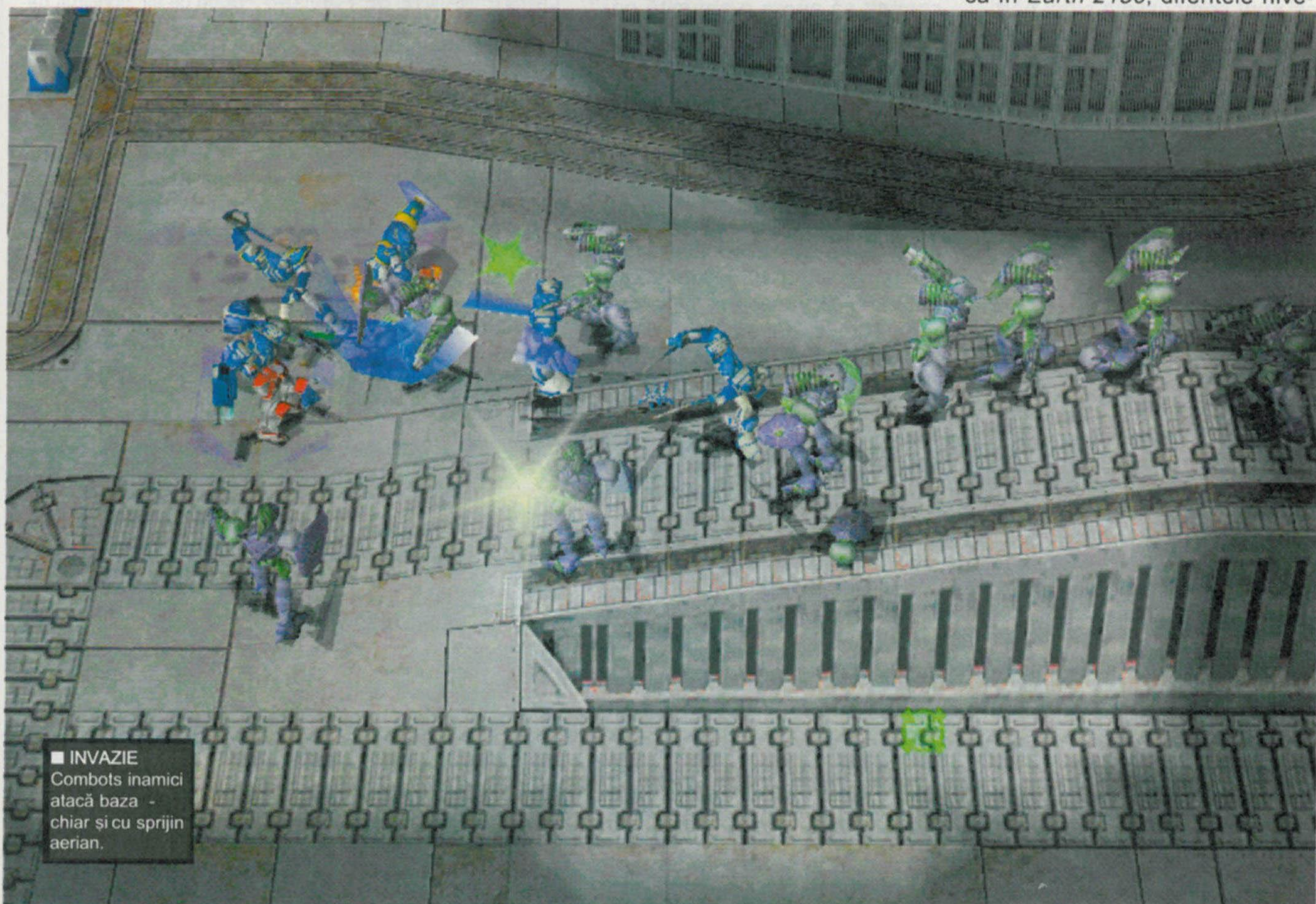
HEAVY METAL Construcția bazei se realizează aproape la fel ca în *Earth 2150*.

La început chiar așa pare a fi, căci story-ul cu cearta celor trei frați într-o lume îndepărtată este prea puțin original. Fiecare dintre acești domni își formează câte un concern plin de influență pe plan politic și militar, și participă la câte o campanie pentru a câștiga artifactul culturii extraterestre Hedoth. Pentru că cei trei concurenți - MilAgro, Neuropa și Rimtech - se află în același sta-

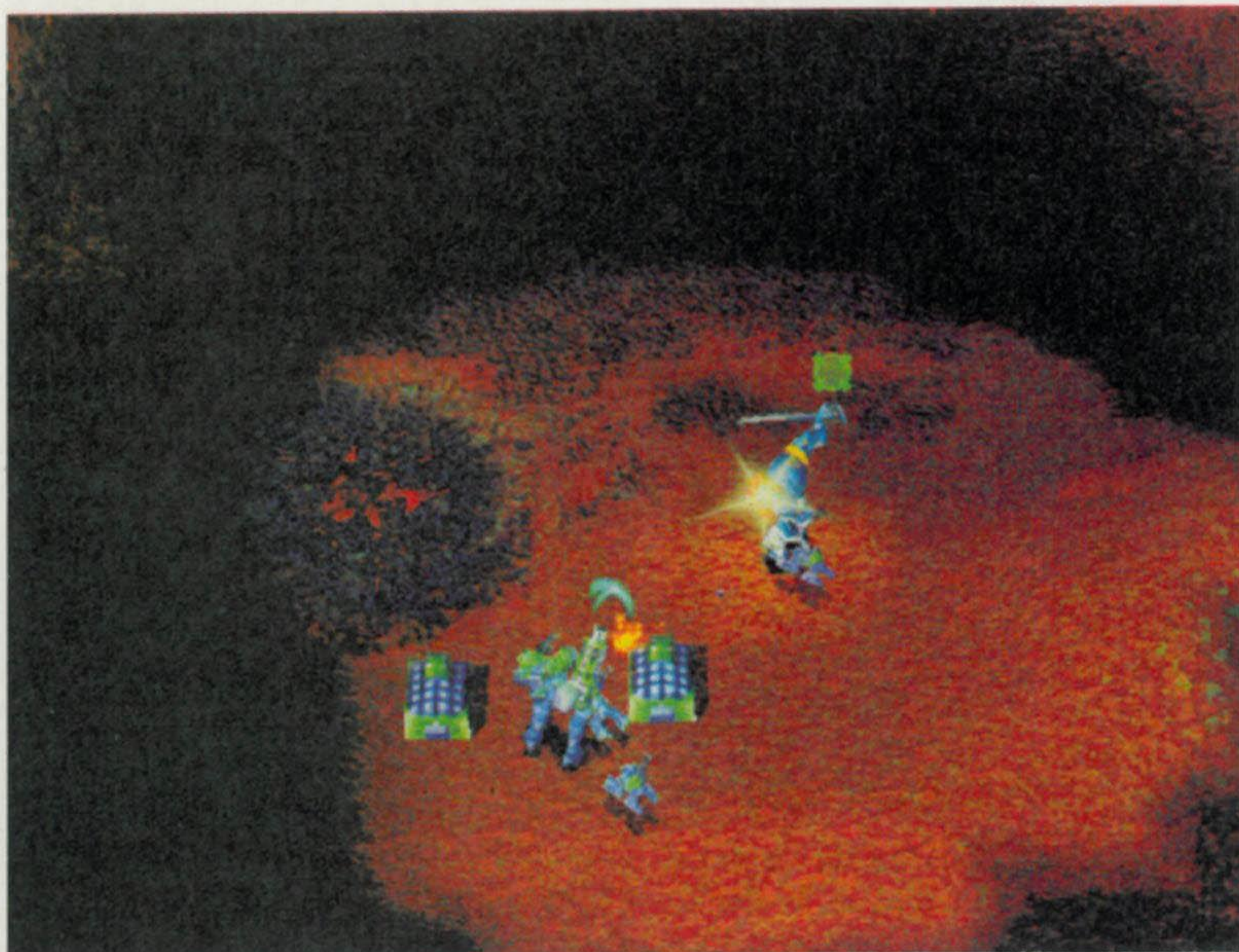


STAIRWAY TO HEAVEN Lifturile fac legătura între diferite nivele.

diu al tehnicii, unitățile militare și clădirile se deosebesc între ele doar ca design. Tot așa, fiecare folosește vaporii, lava și energia solară ca sursă de bază de energie. Pentru a putea capta razele calde ale soarelui, jucătorul trebuie să construiască pe asteroizii staționari niște colectoare solare, în timp ce câmpurile de lavă pot fi găsite pe sau sub suprafața solului. La fel ca în *Earth 2150*, diferitele nive-



■ INVAZIE
Combots inamici atacă baza - chiar și cu sprijin aerian.



SIZE DOES MATTER Tancurile, lansatoarele de rachete și celelate arme convenționale nu au nici o șansă împotriva combots-ilor: giganții distrug pur și simplu totul în cale.

le din spațiu pot fi folosite tactic pentru a declanșa un atac surpriză asupra pozițiilor dușmane.

Dar potențialul tactic al lui *Metal Fatigue* nu este epuizat cu aceasta. Spre deosebire de *C&C 3*, veți trimite nu numai tancuri și alte instrumente de război asemănătoare, ci și pe așa-numiții combots. Acești coloși sunt compuși din cinci părți de bază, care pot fi combinate între ele în funcție de stadiul tehnic în care vă aflați. Mai aveți posibilitatea de a strânge resturile combots-ilor inamici distruși în luptă, să le aduceți la centrul de cercetare unde le veți adăuga colecției proprii de combots; în nivelele superioare puteți dota combots-ii cu jetpacks și să-i puneți să zboare de la un asteroid la altul. În capul acestor supermașini stau echipe pregătite special pentru a controla mișcările gigantului. Sarcina

dvs. este, de exemplu, de a găsi un vechi artifact extraterestru sau de a distruge complet dușmanul.

În focul luptei s-ar putea întâmpla ca inamicul să năvălească pe toate cele trei nivele, astfel că ar fi bine să le permiteți unităților proprii o anumită doză de inițiativă. Comandați-i unui combot să apere o anumită poziție și el nu se va lăsa distras de nici un fel de alte evenimente din jur și își va îndeplini ordinele. Luptele dintre giganții de metal sunt purtate sub forma unor dueluri în care va învinge adversarul mai bine echipat. Spectacolul poate fi admirat de la distanță sau din imediata apropiere, tehnologia 3D permițând zooming-ul, rotirea și întoarcerea hărții. La fel ca în *Earth 2150*, puteți să vă faceți o privire de ansamblu asupra întregului câmp de luptă. O voce femi-



NEUROPA În a treia campanie, trebuie să cercetați un artifact alien înainte de a vă împotrivi adversarului.



LINIȘTE ÎNAINTE DE FURTUNĂ După ce ați construit baza puteți să vă luați în piept adversarul.

MechWarrior
întâlnește
StarCraft-ul:
fiecare misiune are idei noi.

nină vă raportează unde și când intră unitățile în contact cu dușmanul. Dacă ați terminat toate cele trei campanii, puteți încerca tacticile învățate jucând în rețea contra unor adversari adevărați.

Peter Kusenberg
t.a. Corneliu Dan



OPINIE

Comercianții de vechituri ar jubila pe aceste câmpuri de luptă.

Peter Kusenberg

Toate RTS-urile cu tematică SF trebuie să se măsoare cu *Earth 2150* (cel puțin până la apariția lui *Dark Reign 2*). *Metal Fatigue* obține, la prima privire, o mulțime de puncte în plus, care l-ar putea face un redutabil concurent pentru *Earth 2150*: concept original de joc, tehnică 3D actuală, x variante diferite, mai multe nivele de joc și lupte pline de varietate. În orice caz, atmosfera este ceva mai inconsistentă decât la campionul genului, iar peisajele arată cam sterile - un deficit care l-a costat și pe *TA Kingdoms* o mulțime de simpatii. Totuși, construcția de combots și managementul unităților mi-a făcut o extremă plăcere: chiar și prin acest fapt, *Metal Fatigue* se plasează suveran în fața fadului *Thandor*.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE

Alternativele pe scurt.

■ *Earth 2150*

Titlul TopWare are tot ceea ce-i trebuie unui hit RTS.

■ *C&C 3: Tiberian Sun*

Pentru conservatori este o experiență plăcută de joc.

■ *Metal Fatigue*

Mulțumită originalului concept de joc, *Metal Fatigue* se situează în clasa de elită.

■ *Warzone 2100*

Drăguț creat, plin de variație, dar fără suflet.

■ *Thandor*

În ciuda furtului de idei, nu are atmosferă.

GRAFICĂ

Tehnică de vârf, dar peisajele arată sterile.

SUNET

Soundtrack plin de atmosferă.

CONTROL

Meniu prost aranjat și complicat.

MULTIPLAYER

Hărți atractive cu multe opțiuni de setare.

83%

SATISFAȚIE

Metal Fatigue

NECESAR

Pentium 200
32 MB RAM
6xCD-ROM
HDD: 100 MB

RECOMANDAT

Celeron 400
128 MB RAM
8xCD-ROM
HDD: 300 MB

GRAFICĂ

✓ Software
✓ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✓ Open GL

SUNET

✓ EAX (SBLive!)
✓ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Rețea 8 Internet 8
Număr de jucători/CD 1
CD-uri/Pachet 2

CONTROL

Force-Feedback ✗

Micul război al stelelor

Operațiunea cutia de nisip a început: micuții rambo de plastic pornesc pentru a treia oară în spațiu.

FACTS

■ PRODUCĂTOR 3DO ■ DISTRIBUȚIE Ubi Soft ■ PREȚ cca. DM 80,- ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Interzis sub 12 ani

PE SCURT

- 3 armate
- 3 moduri de joc
- 3 tone de plastic
- 3 ore de distracție
- al 3-lea joc al seriei



FOC DE VOIE! În luptă, schimburile de focuri au loc destul de dezordonat: cine se topește, dispare. Ar fi de dorit ceva mai multă finețe în campanii.

Soldații din plastic ieftin asiatic sunt, împreună cu ursuleții de pluș, un standard pentru camera copiilor. Este sau nu pedagogic - licența merită aur.

A tunci când în jungla din grădină se prăbușește un OZN, Sarge - conducătorul armatei verzi - presimte nenorociri: microextraterestrii vor să preia, împreună cu soldații maro, controlul asupra universului jucăriiilor. Fără discuție, acest lucru trebuie împiedicat.

Puțin mai târziu, armatele se împușcă unele pe altele printre firele de iarbă, nisip și păturile de plajă cu puști antitanc, mor-

tiere și aruncătoare de flăcări și grenade până se topesc. Ocazional, centrul luptelor este mutat în spațiu, unde așteaptă roboții de luptă și tancurile futuriste. Cu toate că *Army Men* ne amintește de *C&C*, confruntarea tactică se aseamănă mai mult cu *Commandos*, dar nu are profunzimea acestuia: oamenii sunt trimiși individual, dar în final totul este topit la grămadă. În caz de nevoie puteți activa arme mai speciale, cum ar fi pocnitoarea de muște ceresc-umană.

Distracția temporară este oferită de cele trei moduri de joc: campania cu story, lupta li-



Mica armată este așteptată de cea mai îngrozitoare soartă a unei jucării: devine neinteresantă.

Daniel Ch. Kreiss

OPINIE

În loc să trezească copilul din bărbat sau femeie, soldații de plastic îi administrează o supradoză de valium. Pe scurt: țintă ratată. Deși primele lupte din tranșee contra furnicilor și patrulelor au ceva savoare, tensiunea scade mai repede decât i-ar scădea atenția unui militar care se află de pază. Nu vreau să mă dezlănțui asupra graficii neatractive - ce mă deranjează cu mult mai mult este lipsa unui echilibru al jocului: Sarge, de exemplu, este atât de puternic, încât își trimite înaintea soldaților ca și carne de tun, pentru ca el să învingă apoi de unul singur. Să nu-mi povestească nimeni că și această este o strategie de luptă.

beră fără story și modul multiplayer, potrivit mai mult pentru petreceri.

Daniel Ch. Kreiss
t.a. Corneliu Dan



FURTUNĂ ÎN DEȘERT Piticii de plastic pot fi văzuți așa de drăguț, animați foarte rar.

După câteva ore s-ar putea să dorii să retopiți grămezile de plastic din joc.



INDEPENDENCE DAY Imediat ce OZN-ul a aterizat în jungla din grădină, năvălesc din el răii toy-aliens.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE
Alternative prezentate pe scurt.

■ **Commandos**
Inbatabil până în prezent: story-ul soldătesc cel mai plin de atmosferă.

■ **Shadow Company**
Subapreciat: pe piață, extraordinarului program de tactică a eșuat.

■ **Lego Rock Raiders**
Ambitios: bărbaii Lego sunt maturi în ciuda înfățișării lor de copii.

■ **Army Men in Space**
În orice caz, pentru potolirea unei mici poftă de joc. Nu este deloc o concurență serioasă.

■ **Army Men 2**
Același lucru dar mai vechi: principiul jocului nu s-a schimbat deloc.

GRAFICĂ Mulțumitor

Imagini 2D; pitici greu de deosebit

SUNET Mulțumitor

Zgomote sterile, abia perceptibile.

CONTROL Bine

Standard, ușor de învățat.

MULTIPLAYER Bine

Jucăriile se împart cu prietenii.

65%

SATISFAȚIE

Army Men in Space

NECESAR
Pentium 90
16 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 260 MB

RECOMANDAT
Pentium 166
32 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 575 MB

GRAFICĂ
✓ Software
✗ 3Dfx/Glide
✗ Direct 3D
✗ Open GL

SUNET
✗ EAX (SBLive!)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER
Număr maxim de jucători
Single-PC 1 Rețea 4 Internet 4
Număr de jucători/CD 4
CD-uri/Pachet 1

CONTROL
Force-Feedback ✗

Reîntoarcerea legendarului prinț se dovedește a fi în varianta adventure deosebit de anemică.

■ PRODUCĂTOR Microids ■ DISTRIBUȚIE Havas Interactive ■ PREȚ cca. DM 80,- ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Interzis sub 16 ani

A painting depicting a scene at a bar. On the left, a man in a dark military uniform with a high collar and buttons stands behind the bar, gesturing with his right hand towards a man on the right. The man on the right is seen from the side, wearing a light-colored hat and a dark jacket. On the bar counter in the foreground, there is a small glass, a dark cup, and a small plate. The background is dimly lit, showing shelves with bottles and a window with a blue light.



OPINIE

Andreas Sauerland

A photograph showing a wooden staircase or walkway built into a steep, rocky cliff face. The structure is made of numerous wooden planks and beams, some of which are supported by vertical posts. A person is standing on one of the upper steps, providing a sense of scale. The surrounding rock is dark and craggy.

CONTROL
Force-Feedback

Nu le ajunge lumea întreagă

Expansiune în Univers. Sunteți cuceritor intergalactic, conducător al lumii și politician: puteți întinde mâna spre stele.

FACTS

■ PRODUCĂTOR Digital Reality ■ DISTRIBUȚIE GT Interactive ■ PREȚ Cca. 90,- DM ■ TERMEN DE APARIȚIE 11. Feb. 2000 ■ Interzis sub 12 ani

PE SCURT

- Trei rase diferite
- Peste 150 misiuni
- 80 Planete
- Tutorial interactiv
- Networking în Internet



HOME SWEET HOME Noul oraș crește și prosperă. O comandă de construcție automată poate ușura munca Împăratului. Cine dorește rezultate mari, trebuie să pună mâna pe mistrie.

Lupta pentru supraviețuire. În calitate de strateg sau diplomat, vă ocupați de o întreagă galaxie.

Într-un viitor îndepărtat, suprapopularea nu mai constituie o problemă. Dacă o civilizație se simte prea înghesuită, își construiește o flotă spațială și pornește în căutarea de noi medii de viață. Dacă mai multe rase pornesc deodată într-o asemenea campanie de colonizare, conflictele sunt preprogramate. În calitate de conducător al unei rase, puteți face orice în *Imperium Galactica 2*. Aveți puteri și slăbiciuni diferite la start, în funcție de poporul pentru care optați. Puteți juca o misiune in-

dividuală sau o campanie de cucerire. În cazul unei campanii, trebuie să cucerii întreaga hartă stelară. Jocul nu se rezumă însă doar la lupta în spațiu, ci vă permite să administrați fiecare planetă separat. Printr-un clic de mouse, vă deplasați pe suprafața unei planete, unde puteți întreține și dezvolta o colonie. Coloniștii devin repede nemulțumiți, mai ales dacă nu le asigurați instalațiile necesare vieții cotidiene. Din punct de vedere grafic, *Imperium Galactica 2* se orientează puternic după *Homeworld*. Atât suprafața planetelor cât și harta stelară se prezintă în grafică 3D, iar perspectiva se poate alege liber, ca în saga



OPINIE

Dovada: strategia de construcție nu trebuie să fie în mod obligatoriu respingătoare.

Sascha Gliss

Din punctul de vedere al prezentării și al jocului, *Imperium Galactica 2* își depășește cu ani lumină precursorul. În ciuda complexității lumii jocului și a numeroaselor sarcini ale Împăratului, rareori se ajunge la situații de stress. Jocul conține un număr impresionant de informații dar, mai ales interfața reușită a utilizatorului, vă ajută să controlați în permanență imperiul. *Imperium Galactica 2* este lăudabil mai ales pentru tutorial. În lecțiile interactive, sunteți introduși pas cu pas în secretele cercetării și expansiunii. Regretabil este însă că jocul nu conține și o campanie adevărată. Cucerirea lumii ne amintește mai degrabă de clasicul risc.

spațială realizată de Sierra, pentru a putea urmări mai bine acțiunea.

Sascha Gliss

t.a. Andrei Ritok-Schtsch



LUPTĂ LA SOL Cu ajutorul blindatelor eliminați piraiți de pe suprafața planetei.

Imperium Galactica 2 oferă atât o grafică elegantă cât și un gameplay provocator.



ALARMĂ ÎN UNIVERS Luptele se pot desfășura și automat, dar eficiența este mai mică.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE

Alternativele pe scurt.

■ Homeworld

Primul RTS cu lupte spațiale epice în 3D

■ Imperium Galactica 2

Operă spațială cu o grafică excelentă, potrivită și începătorilor datorită gradului crescând de dificultate.

■ Master of Orion 2

Civilization în spațiu. O lume fascinantă într-o prezentare simplă.

■ Imperium Galactica

Încă la mijlocul topului datorită principiului neînvechit al jocului.

■ Outpost 2

Continuare a versiunii cu bug-uri apărută cu câțiva ani în urmă.

GRAFICĂ

Univers 3D în look Homeworld.

SUNET

Muzică excelentă, efecte speciale.

CONTROL

Practic, simplu și logic.

MULTIPLAYER

Lupte epice în rețea și internet.

81%

SATISFAȚIE

Imperium Galactica 2

NECESAR

Pentium 233

32 MB RAM

4xCD-ROM

HD: 200 MB

RECOMANDAT

Pentium II 450

64 MB RAM

12xCD-ROM

HD: 400 MB

GRAFICĂ

Software

3Dfx/Glide

Direct 3D

Open GL

SUNET

EAX (SBLivel)

Aureal 3D

Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători

Single-PC - Rețea 8 Internet 8

Nr jucători / CD 1

CDuri / pachet 4

CONTROL

Force-Feedback

Lupta titanilor

Conduceți-i pe Hercule&Co prin lupta realtime împotriva zeilor Olimpului.

FACTS

■ PRODUCĂTOR Quicksilver ■ PREȚ cca. DM 90,- ■ TERMEN Feb. 2000 ■ INTERZIS MINORILOR n/a

PE SCURT

- 10 eroi antici
- peste 40 misiuni
- tutorial amănunțit
- 4 tipuri de luptători
- 10 atacuri speciale



PLAN ÎNDEPĂRTAT Luptele, mai ales la această distanță, sunt totul numai plăcere vizuală nu. Mai ales figurile par nefinisate.

Lupta pentru putere în Grecia antică. Zeii și oamenii se prezintă pentru lupta decisivă.

Poseidon, zeul mării, este foarte supărat. Muritorii au pierdut orice frică față de locuitorii Olimpului și năzuiesc să domine lumea. Astfel, mâniatul zeu își trimite hoardele întunecate, cu misiunea de a distruge oamenii pentru totdeauna. Dvs., ca și conducător al nemuritorilor, aveți sarcina de a vă împotrivi monștrilor zeului.

Cu miniarmata dvs., compusă din maximum 10 eroi antici, cercetați câmpurile de luptă și luptați cu inamicul. Pe lângă soldații normali, puteți recruta și câțiva eroi din mi-

tologia greacă. Peisajele, clădirile și unitățile se prezintă într-un outfit voxel destul de pixelos. Slăbiciunile tehnicii devin evidente, mai ales în treptele cele mai mari de zoom. Și din punct de vedere al jocului, Invictus aparține mai degrabă PC-Hadesului decât Olimpului: majoritatea jocului alergați doar prin zonă și măcelăriți tot ce nu vi se pare prietenos. Prin această grafică confuză puteți pierde ușor contactul vizual în lupte, astfel comandarea trupelor devine o chestie pură de hazard.

Sascha Gliss
t.a. Andrei Ritok-Schotsch

Am venit, am văzut, m-am plictisit. Chiar și fanii epopeii eroice grecești ar trebui să se ferească de Invictus.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE

Prezentarea pe scurt a alternativelor

- **Populous 3**
ultima parte a tatălui tuturor jocurilor de tip God: rămâne cel mai bun.
- **Myth 2**
măcel fantastic în optică 3D. Foarte interesant din punct de vedere grafic.
- **Braveheart**
transpunere nemiloasă a succesului cinematografic realizat de Mel Gibson.
- **Riverworld**
strategie de construcție cu tentă esoterică și story neobișnuit.
- **Invictus**
RT-plictiseală cu tehnică voxel. Păcat de maltratarea zeilor clasici.

GRAFICĂ

Satisfăcător pur și simplu nu mai este actual

SUNET

Satisfăcător Plin de comentarii, în rest destul de plictisitor.

CONTROL

Satisfăcător Standard: Mouse și Tastatură.

MULTIPLAYER

Evaluare imposibilă Modul Multiplayer momentan netestabil

45%

SATISFACTIE

Invictus

NECESAR

Pentium 266
64 MB RAM
4xCD-ROM
HD: 300 MB

GRAFICĂ

✓ Software
✗ 3Dfx/Glide
✗ Direct 3D
✗ Open GL

MULTIPLAYER

Numărul maxim de jucători
Single-PC - Retea - Internet -
Număr de jucători/ CD 1
CD-uri/ Pachet 2

CONTROL

Force-Feedback ✗

RECOMANDAT

Pentium 350
64 MB RAM
4xCD-ROM
HD: 300 MB

SUNET

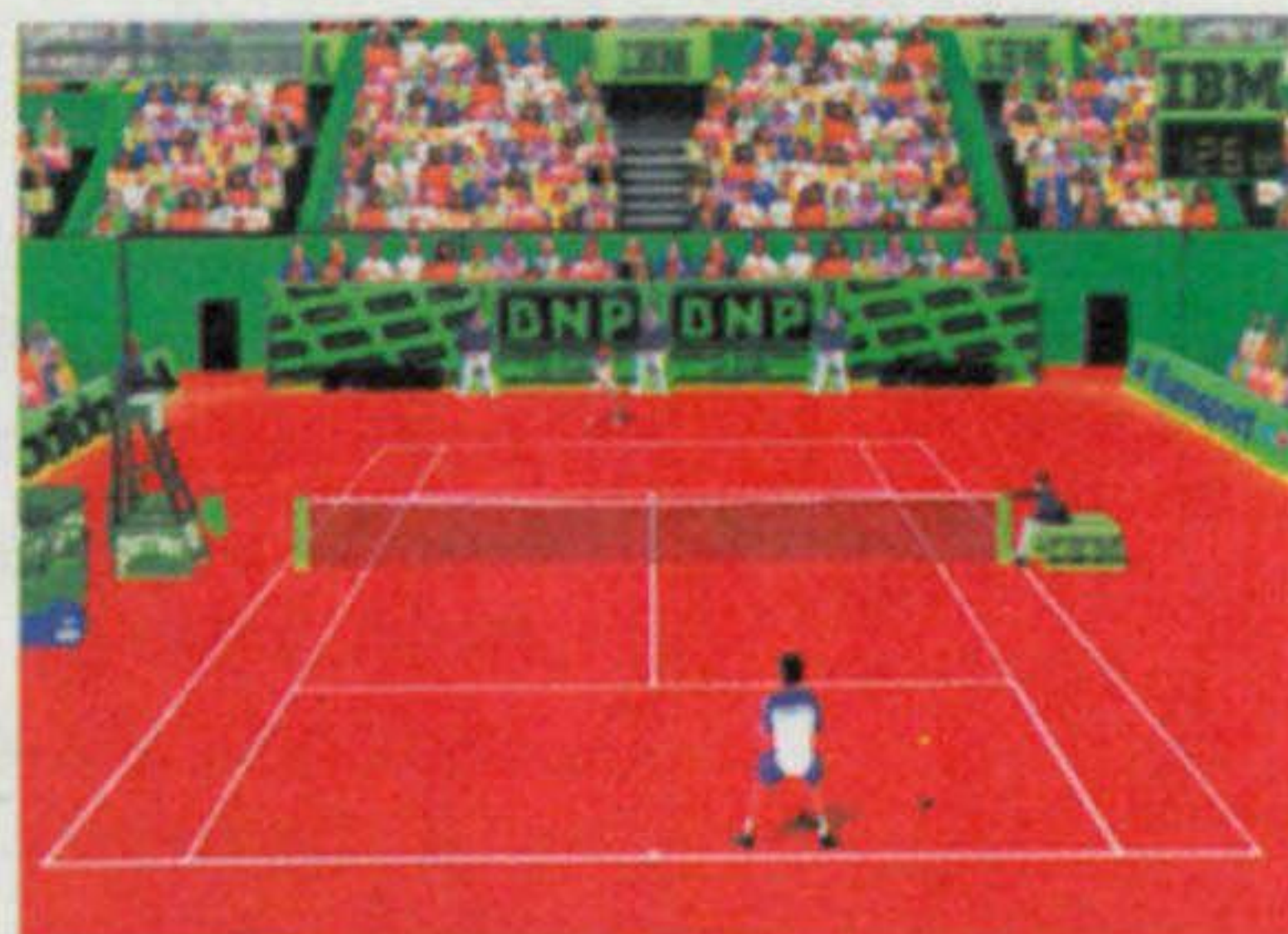
✗ EAX (SBLive!)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

Quick Test

Roland Garros

■ GEN Sport ■ PRODUCĂTOR Carapace

■ DISTRIBUȚIE GT Value ■ Fără limită de vârstă



PUBLICITATE Publicitatea mută este singura care ne amintește de French Open.

Simulația de tenis *Roland Garros French Open - Paris 1999* suferă de slăbiciunea generală a acestui gen: genul pretențios de sport nu se lasă transpus pe monitorul plan. Lipsește posibilitatea urmăririi mingii în spațiul tridimensional și reglarea puterii loviturilor; drept consecință, Roland Garros nu reușește să ne transmită feelingul mingii. Nu există nici măcar un mod de antrenament în care să se exerseze diversele tipuri de lovituri. Pe lângă acestea, mingea se mișcă cu întreruperi pe ecran, iar ocazionalele blocări umbresc total satisfacția jocului. (hw)

SATISFACTIE

44%

Skyjumping 2000

■ GEN Sport ■ PRODUCĂTOR VCC Entertainment

■ DISTRIBUȚIE GT Interactive ■ Fără limită de vârstă



NEÎMPODOBIT Grafica rapidă nu ne poate răsfăța cu bogăția detaliilor.

Unul dintre primele simulatoare de sărituri cu schiurile pentru PC vine de la VCC, producătorii jocului de curse Killer Loop. Prin două clicuri cu mouse-ul se stabilește startul și aterizarea, tot cu mouse-ul controlându-se și poziția în timpul zborului. Rezultatele celor șapte concurenți se află într-un domeniu ireal de îndepărtat, pentru juriu fiind valabile: distanțele între 50 și 150 metri și note între 13 și 20. Skyjumping 2000 necesită foarte multă finețe, ceea ce generează satisfacție, dar jocul oferă prea puțină varietate: 4 șanțuri și două tehnici de săritură asigură satisfacția doar la nivel de shareware. (hw)

SATISFACTIE

34%

Pericolele vieții nocturne

Westwood declară război lui Blizzard. Este însă NOX într-adevăr mai mult decât o clonă stângace a lui Diablo?

FACTS

■ PRODUCĂTOR Westwood ■ DISTRIBUȚIE Electronic Arts ■ PREȚ cca. 80,- DM ■ TERMEN DE APARIȚIE Februarie 2000 ■ Interzis sub 16 ani

PE SCURT

- Trei clase de caractere
- Peste 100 dialoguri, arme și capcane
- 33 Capitale
- 5 moduri de joc în rețea

Ar putea fi aproape o scenă din "Familia Bundy": mecanicul Jack stă enervat în rulota sa și se ciorovăiește cu restul lumii. Televizorul i s-a stricat, prietena îl enervează și se termină și băutura. Dar, dintr-o dată, un accident misterios îl scoate din rutina cotidiană - frustratul Schlaffi este catapultat într-o lume fantezistă a Evului Mediu unde el trebuie să-și confirme, contra

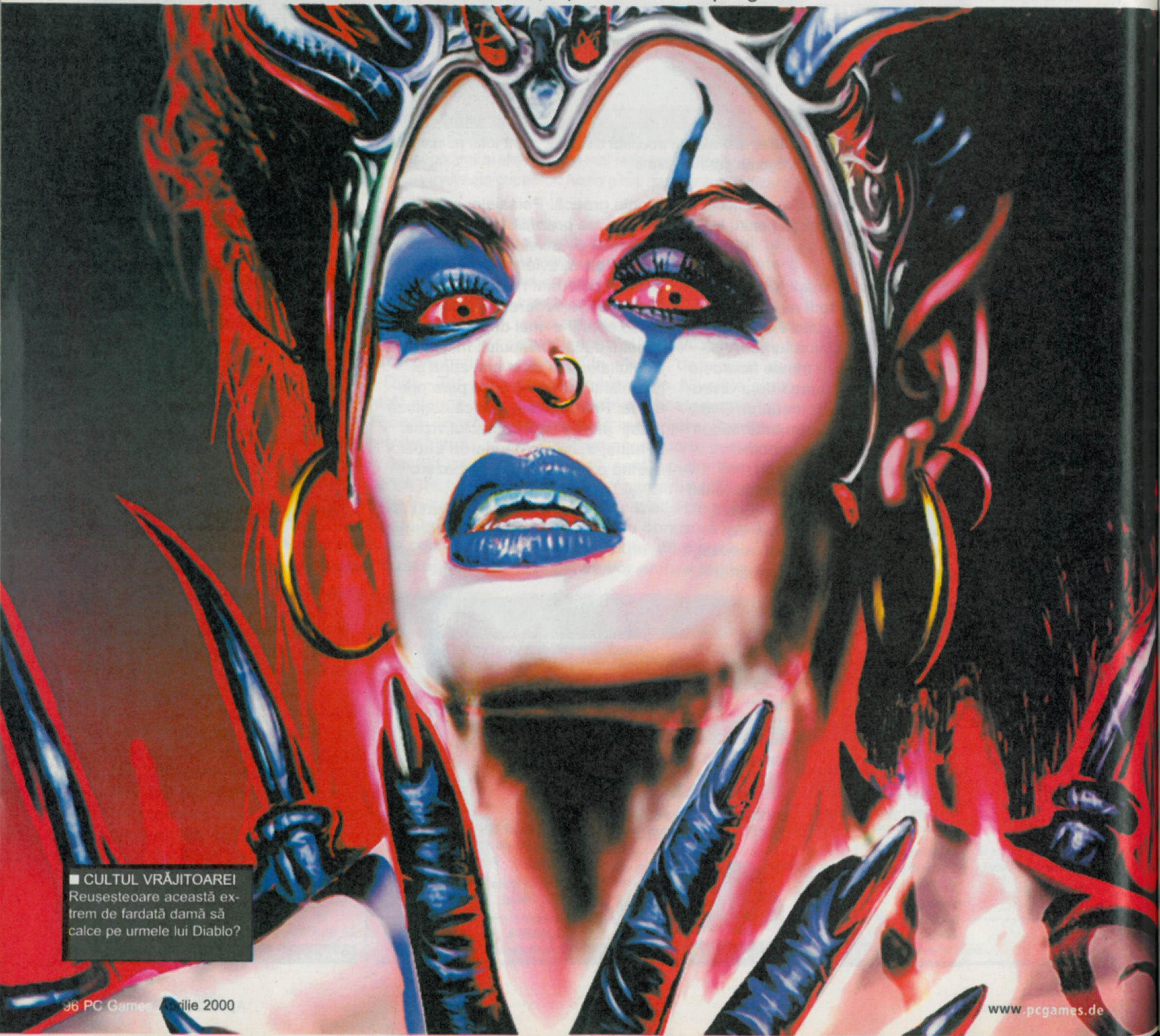
voinței sale, rolul de erou.

Acesta este amuzantul background al lui NOX, un joc de acțiune al casei Westwood care pășește pe urmele unor clasici ca Diablo. Autoarea haosului primordial este reaua vrăjitoare Hecubah care vrea cu orice preț să pună stăpânire pe lumea NOX. Într-unul dintre numeroasele ei experimente s-a strecurat însă o eroare: un portal interdimensional stabilește pentru scurt timp legătura

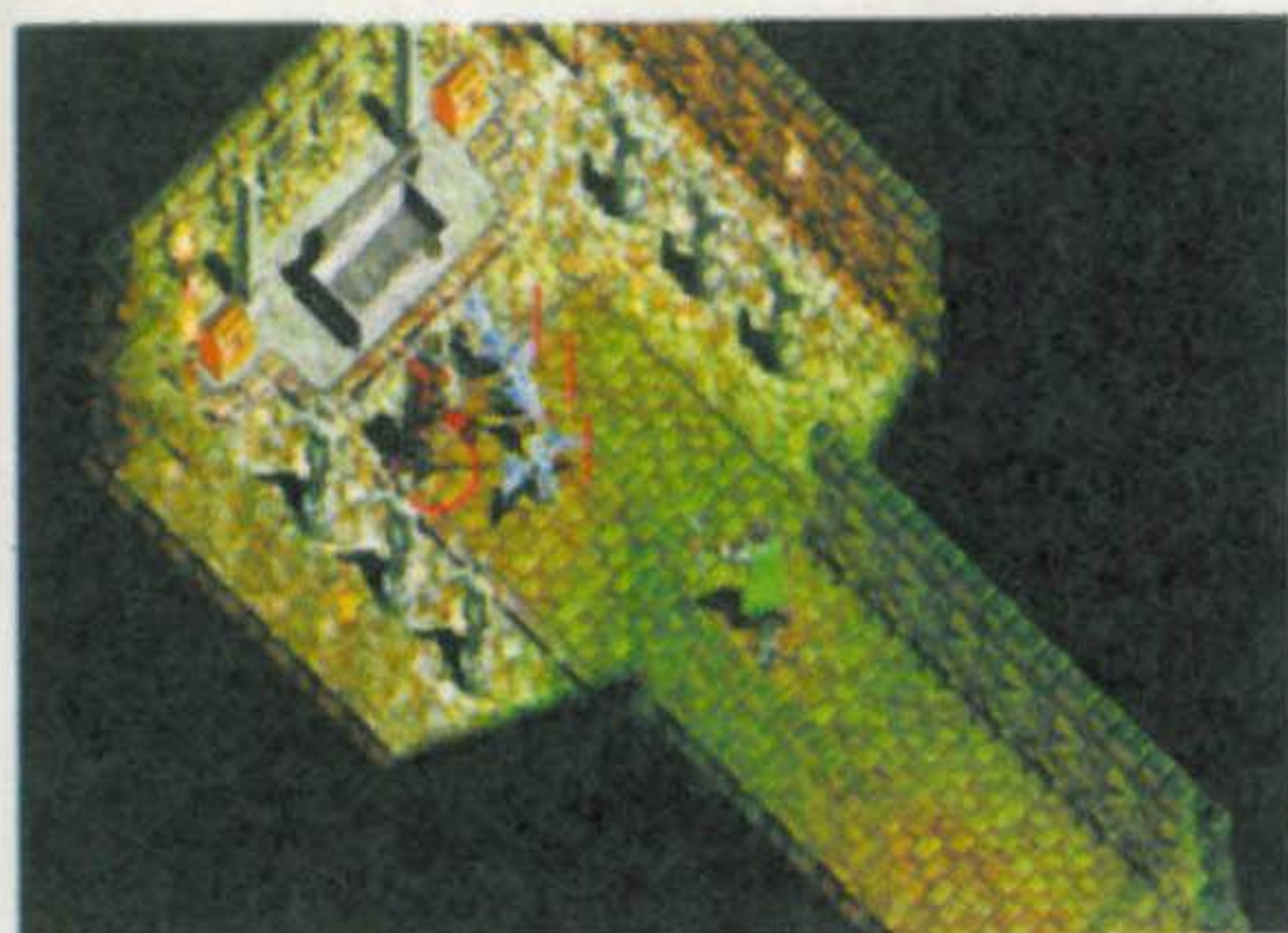
între universul ei și cel real, iar Jack se rostogolește imediat prin el.

Pentru ca eroul nostru să se poată întoarce din nou la rulota sa, el trebuie să o învingă pe răufăcătoare; pentru moment însă, ea se află la o mare depărtare.

Jucătorul preia rolul lui Jack și trebuie să-l transforme, prin lupte și depășirea unor încercări, într-un luptător redutabil, capabil să o înfrunte pe



■ CULTUL VRĂJITOAREI
Reușește această extrem de fardată damă să calce pe urmele lui Diablo?

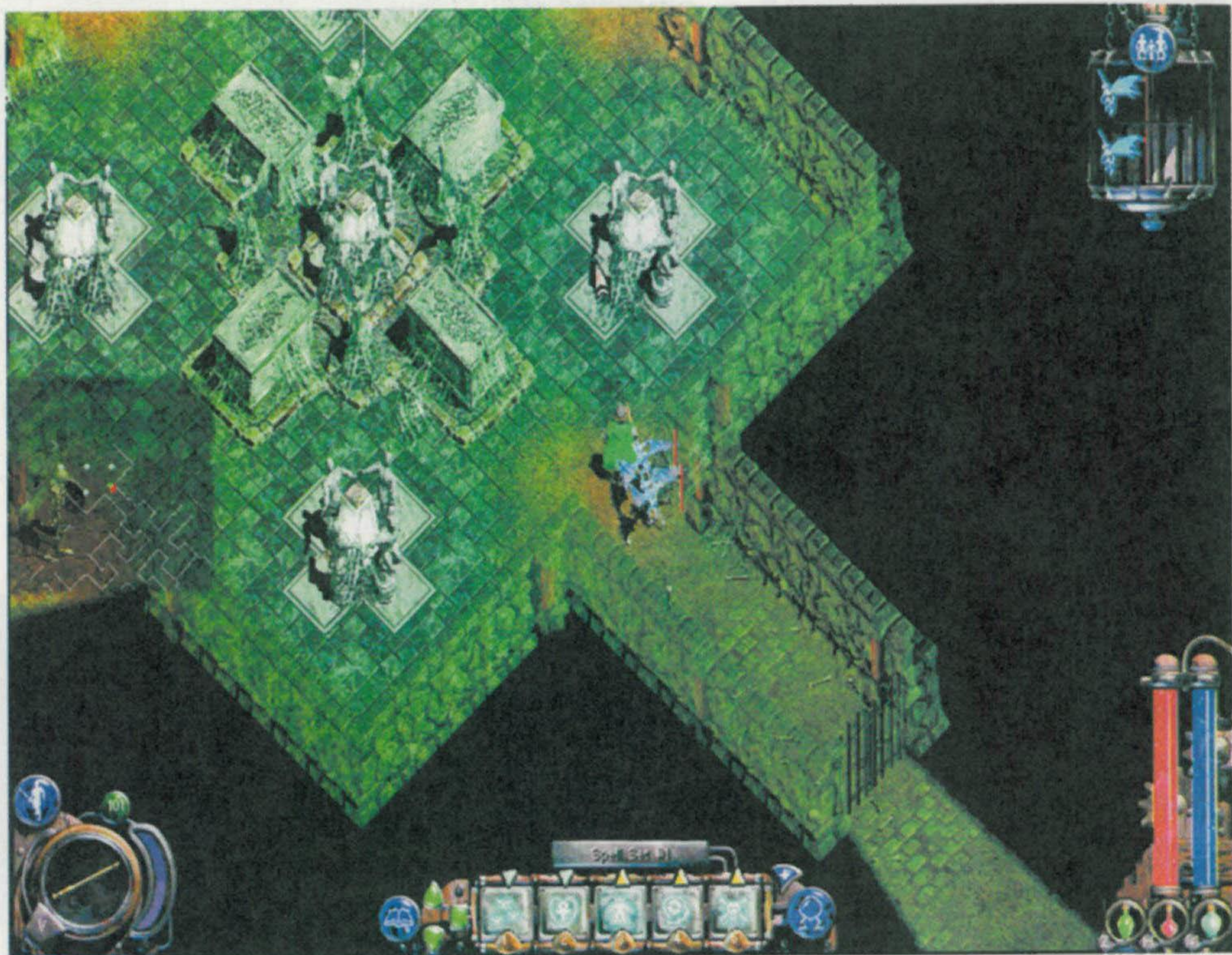


LUPTE ÎN MASĂ Cavalerul se poate învinge cel mai ușor cu ajutorul liliecilor.

Hecubah.

Într-adevăr, pricipiul jocului ne amintește puternic de Diablo: Jack este dirijat cu tastele săgeți prin peisaje expuse ușor izometric, el trebuie să lupte împotriva unor monștri, hoți sau altor figuri crepusculare, trebuie să strângă aur pe care să-l investească în arme, echipament și armuri din ce în ce mai bune. Punctajul de experiență crește cu fiecare victorie asupra adversarului sau întâmplare neobișnuită, cu efecte asupra calităților individuale: Jack devine din ce în ce mai puternic, mai rezistent, poate să ducă cu el tot mai multe obiecte și, în sfârșit, să învingă adversari tot mai puternici.

La începutul jocului se poate alege între trei clase de caractere. Ca luptător, jucătorul este dotat cu o relativ mare putere fizică în dauna multor puteri magice. În locul acestora, se poate investi în topoare, săbii și măciuci cu care să-și croiască drum și să lupte prin păduri, sate și peșteri de lavă. Magicianul, din contra, este mai slab fizic însă asigurat în luptă datorită mijloacelor su-



RESURSE MAGICE Pentru a putea face vrăji, aveți nevoie de mana pe care o puteți cumpăra la piață și la tarabe. Figurile de piatră reîncarcă gratuit cu energia prețioasă.

pranaturale pe care le folosește: mingile de foc, fulgerele distrugătoare și vrăjile paralizante fac din el un erou de temut, care își poate ataca adversarii de la mari distanțe, dar care ar fi bine să evite lupta corp la corp. Cea de-a treia, cea mai grea și în același timp cea mai interesantă clasă este cea a magului. Această fascinantă personalitate este atât de slabă încât nu ar avea nici o șansă într-o confruntare directă cu un monstru. Slăbiciunea îi este însă

compensată de capacitatea sa de a converti animalele, care, lipsite de voință, îl urmează pe Jack oriunde ar merge. Dacă, de exemplu, sunteți atacat de un păianjen uriaș, folosind puterea dvs. de conversie veți avea imediat o insectă ca însoțitor care v-ar urma ca un

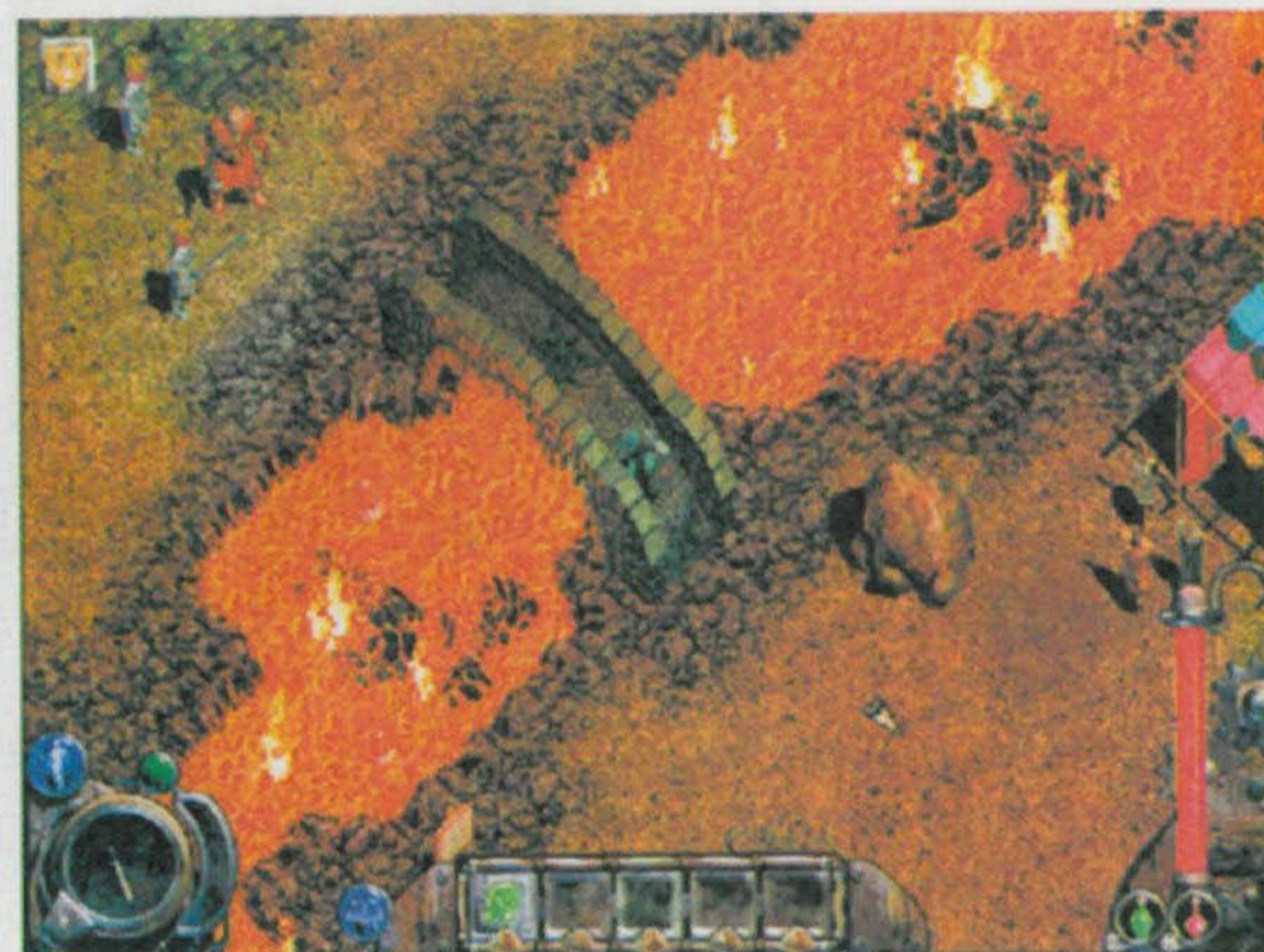
Peisajele cuceresc datorită detaliilor simpatice: susurul apei curgătoare și răgetul animalelor creează o atmosferă extraordinară.



DIALOGURI Scurtele dialoguri pot fi urmărite în casele de text.



IDILĂ CÂMPENEASCĂ Aceste mici orașe și sate sunt locuri relativ sigure în care puteți să vă reîncărcați energia consumată în bătălii.



ÎNCĂLZIREA La începutul jocului sunteți încă foarte slab și nu prea aveți puteri - mare atenție la râurile de lavă!



ÎNGRĂDIT Se poate ajunge doar cu mare dificultate la cartea magică - fapt care se simplifică enorm dacă găsiți butonul potrivit.

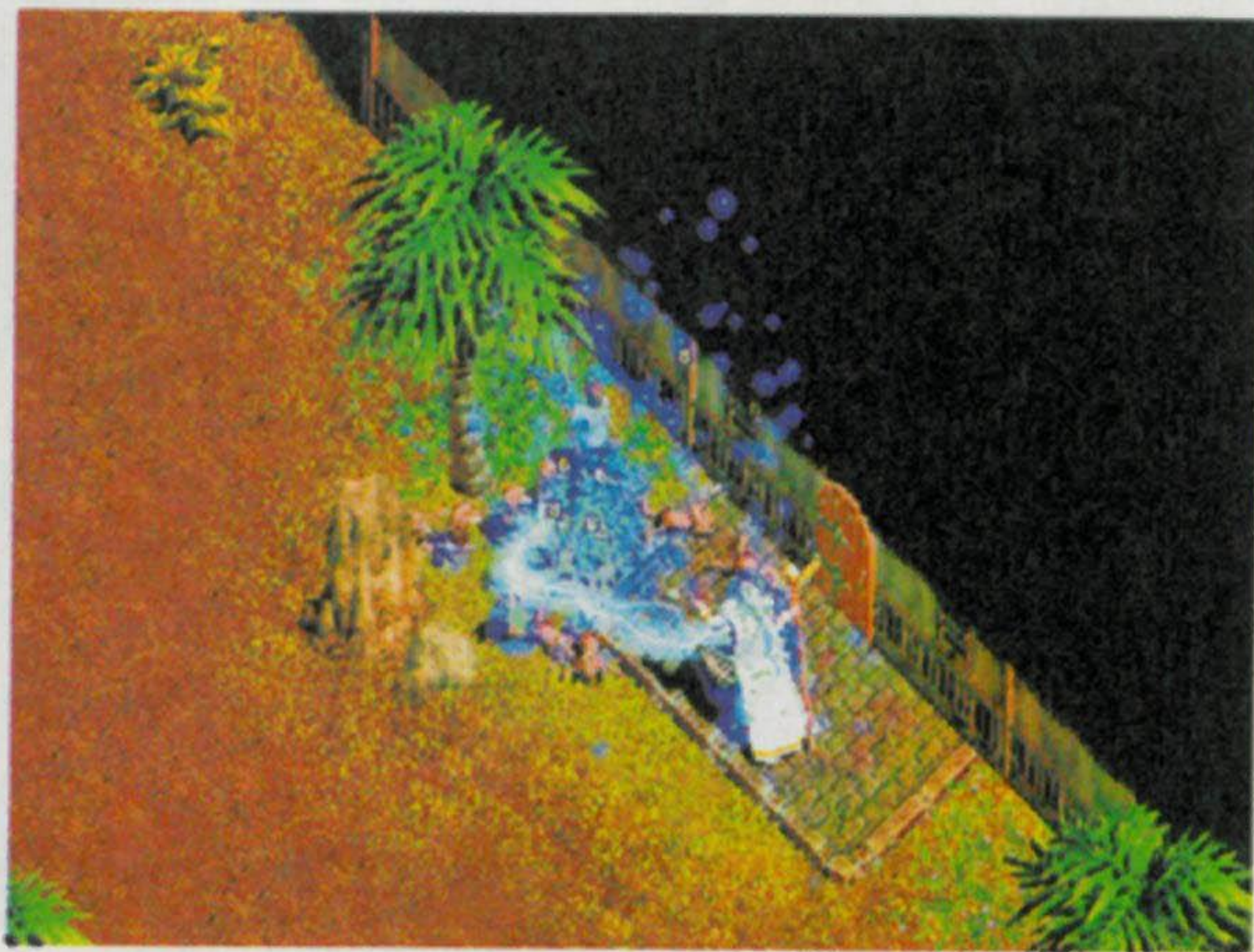
Trei caractere, trei campanii. În timp ce luptătorul le asigură începătorilor o acțiune rapidă, magul provoacă profesioniștii.

câine credincios.

Spre deosebire de Diablo, în NOX fiecare clasă de caractere are campania ei proprie. Cu toate că trăsăturile de bază ale story-ului rămân în principiu aceleași, cu un luptător veți trece prin alte aventuri decât cu un magician - se recomandă, deci, să încercați măcar o dată fiecare caracter. De asemenea, gradul de dificultate variază puternic. Luptătorul este pentru începător, însă după o perioadă devine plictisitor - măcelurile permanente cu săbii și măciuci nu permit aproape nici un fel de finețuri și ne amintesc mai mult de un joc arcade clasic, cum ar fi de exemplu Gaunt-



TARABA În piață puteți schimba aurul găsit pe diferite mărfuri.



ELECTRIZANT Cu ajutorul fulgerelor magice se pot prăji mai mulți adversari în același timp.

În așteptarea diavolului

De ce la apariția lui NOX tema Diablo 2 nu este încă pentru mult timp epuizată - o comparație a celor mai importante aspecte:

DIABLO 2

Clasele de caractere

Cinci diferite, care se deosebesc puternic unele de altele și din punctul de vedere al modului de joc: amazoană, barbar, paladin, magician și necromant, acesta din urmă semănând cu magicianul din NOX.

Sistemul de atribuire



Complex dar nu complicat. Printr-un management diferit al proporțiilor veți crea un caracter individual, potrivit propriului comportament de joc.

Grafica



Foarte bună. Cu ajutorul acceleratoarelor 3D, numeroasele efecte luminoase primesc o strălucire aparte. Pe lângă aceasta există zombies, monștri și eroi fantastic animați. Șipeisajele sunt corespunzătoare.

Continutul

Uriș. Diablo2 va cuprinde în total cinci capitole - fiecare din ele fiind aproape la fel de lung ca prima parte. Iar acesta, cu cele aproape 15-20 ore de joc necesare pentru fiecare caracter, nu era tocmai mic... Este de presupus că veți avea o ocupație pentru aproximativ 100 ore.

Jocul în rețea

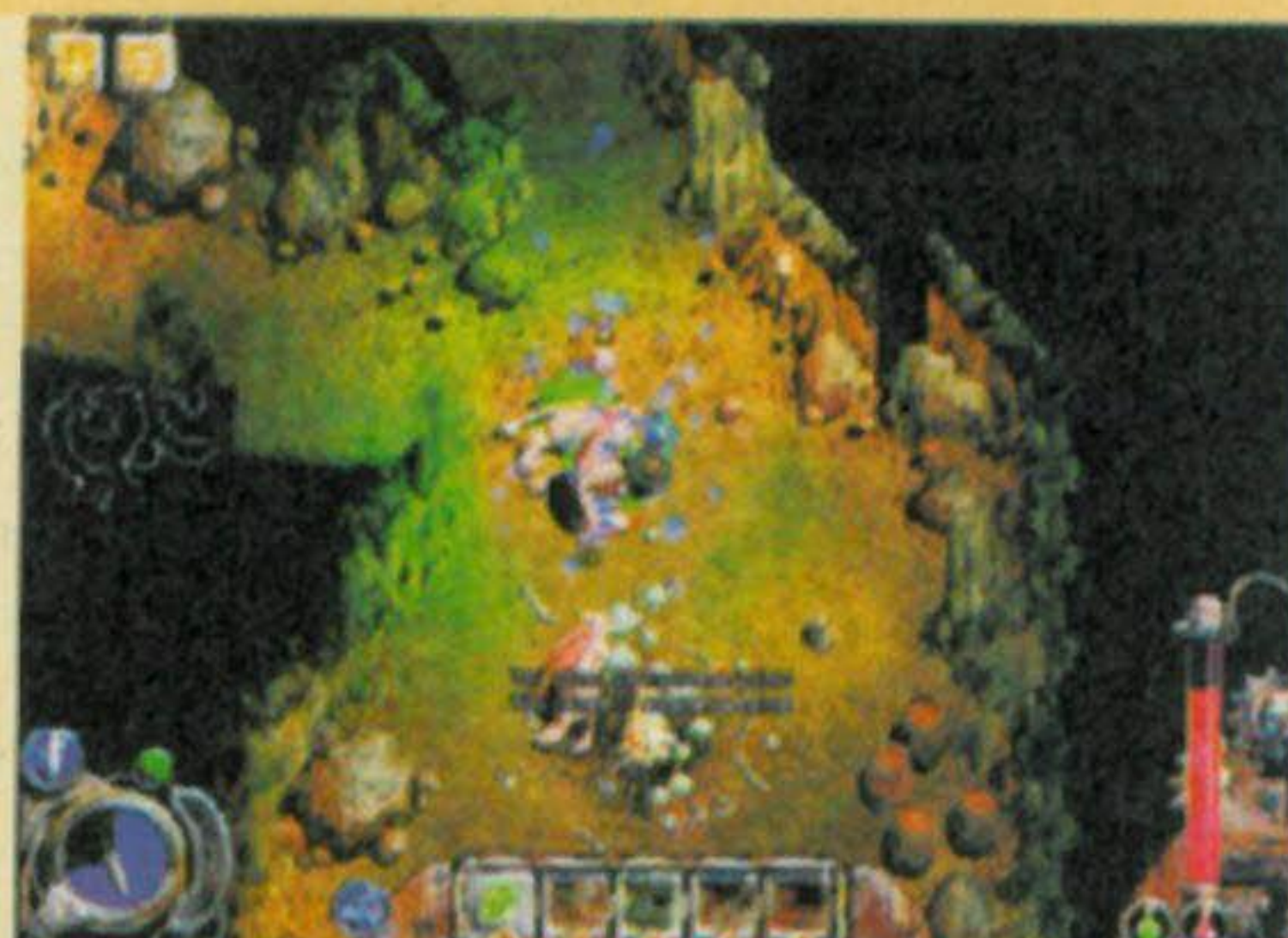
Excelent. Nu se cunosc încă prea multe detalii despre acesta; ne este cunoscut însă faptul că Diablo a asigurat ore întregi satisfacție în BattleNet, astfel încât așteptările la acest capitol sunt foarte ridicate.

NOX

Trei diferite, dintre care însă numai magul este într-adevăr original. Celelalte două tipuri, luptătorul și magicianul, le oferă avansaților și profesioniștilor o solidă trăsătură de caracter.



Extrem de simplu. Cu toate că sistemul este foarte potrivit pentru începători, el nu oferă aproape deloc posibilitatea creării unui caracter individual.



Foarte bună. Cu toate că efectele luminoase nu sunt la fel de spectaculoase ca în Diablo 2, peisajele din NOX sunt create cu multă dragoste pentru detaliu (de exemplu, suprafața susurândă a apei stropește în butoaiile pentru acumulat apa de ploaie).

Mare, dar nu gigantic. Cele 30 misiuni au lungimi diferite; datorită stilului liniar, jucătorul este trimis dintr-un loc în altul destul de rapid, astfel încât nu prea are ocazia să cunoască mai bine ambientul.

Forte bun. Cele cinci variante diferite nu lasă loc plictisului - mai ales datorită posibilităților extrem de originale cum sunt "Fantasy-Football" sau "Hot Potato", în care jucătorii își pot transmite un blestem.

Concluzie Să vedem ce mai urmează ...

Cel ce dansează cu păianjenul

Magul este cel mai interesant caracter. Să vedem cum puteți învinge cu ajutorul celui mai neobișnuit dresor.

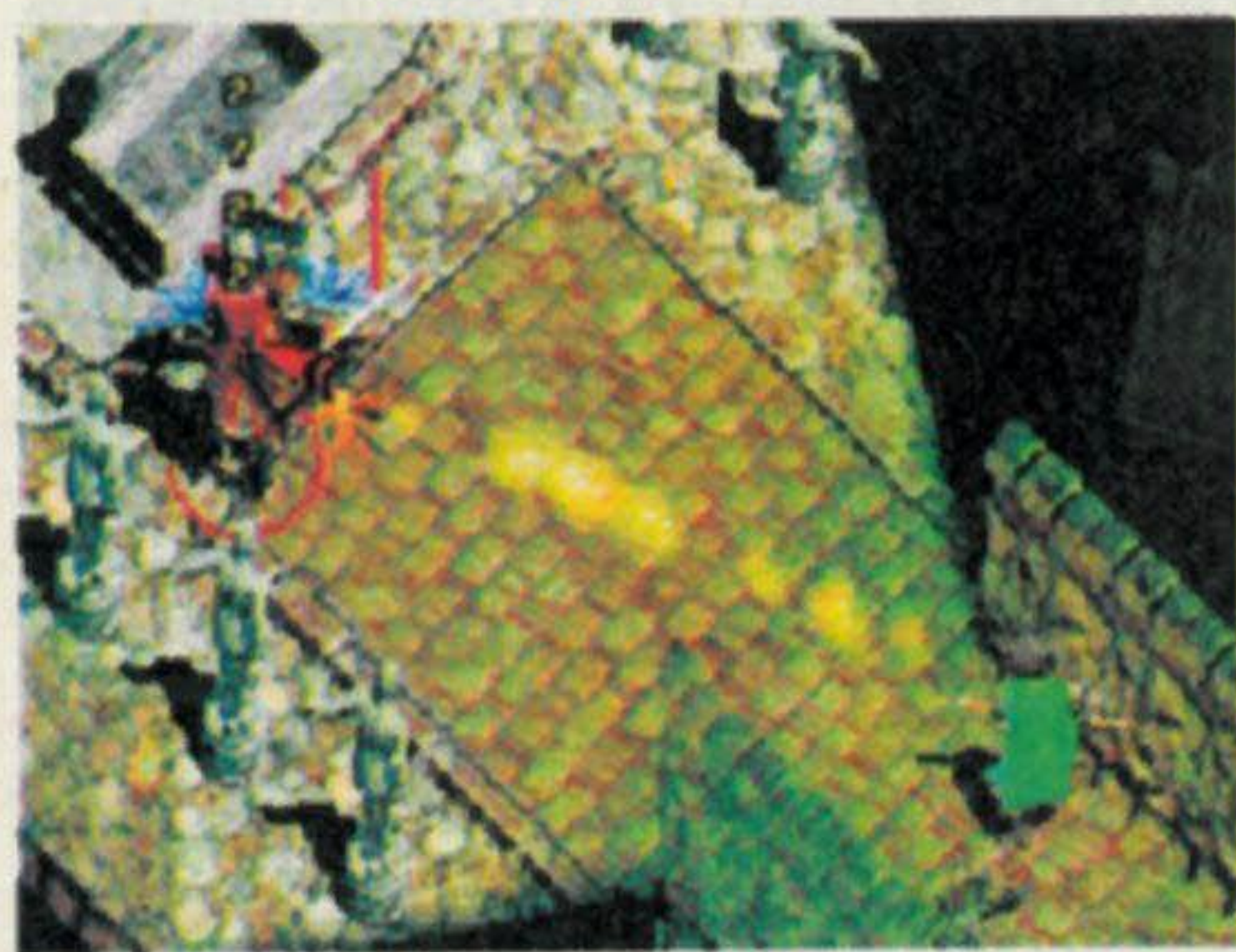


Licuricii asasin

Inițial nu dispuneți de nici un fel de vrăji de convertire. Singurele arme sunt niște mici ființe zburătoare luminoase, care se adună atunci când doriți în jurul dumneavoastră și se aruncă într-un zbor de kamikaze asupra adversarilor.

Vrăji Vs. Aur

La piață, la unele standuri puteți procura papirusuri cu ajutorul cărora se pot atrage anumite creaturi de partea dumneavoastră. În orice caz, aceste vrăji achiziționate sunt extrem de scumpe.

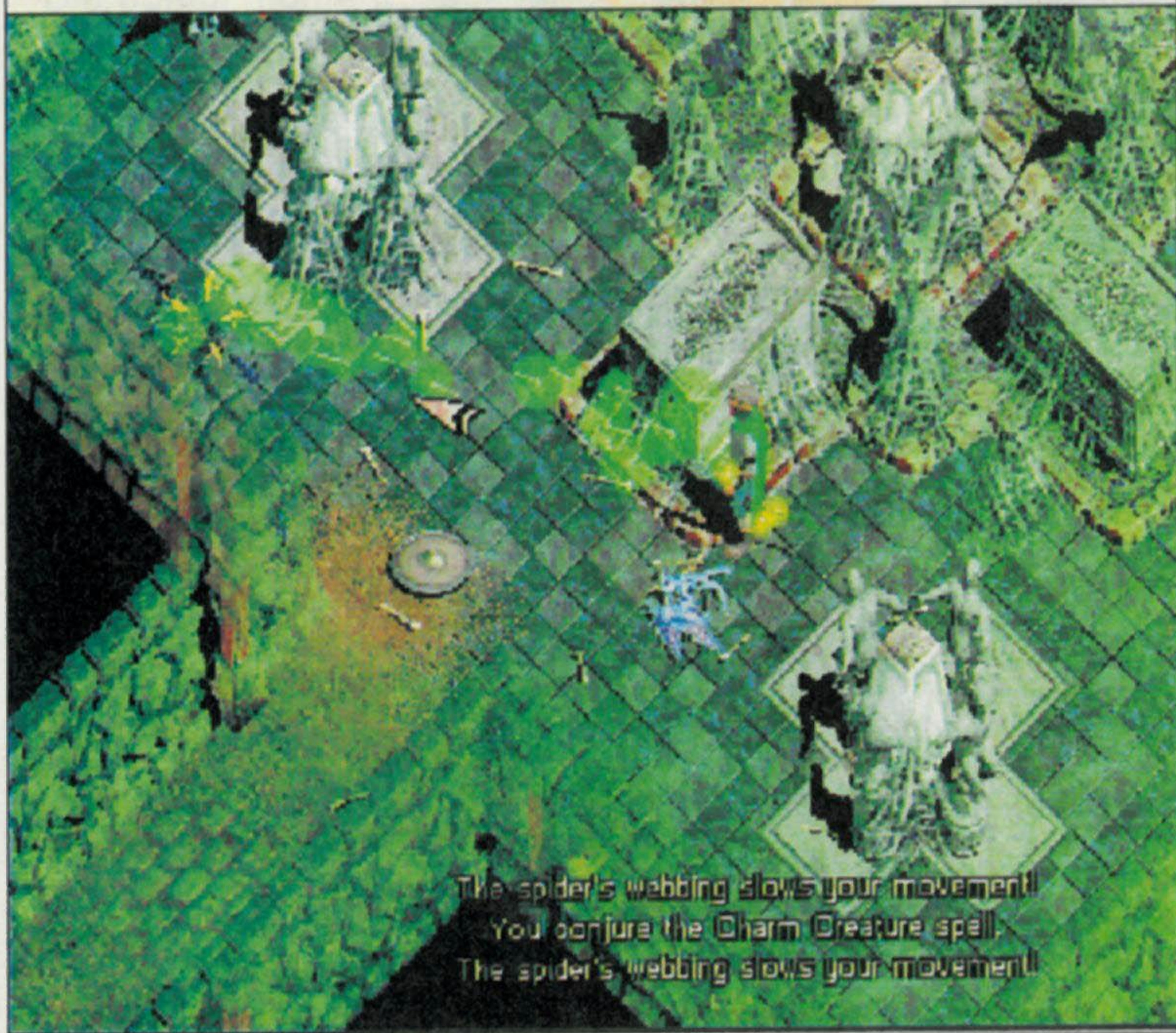


Bagheta magică

Lăcașurile părăsite ascund de cele mai multe ori baghete magice care pot fi folosite extrem de eficient în lupta de la distanță sau corp la corp.

Convertirea

Cea mai atractivă posibilitate este vraja convertirii care transformă în câteva secunde cei mai agresivi monștri în niște pașnice animale domestice. Puteți hotărî singur dacă le trimiteți în luptă asupra monștrilor sau le ucideți.



Un bărbat modern de la oraș aterizează în lumea fanteziei. Din păcate, amuzanta situație inițială se lasă prea puțin simțită pe parcursul jocului



GREUTATEA ALEGERII În Nox trebuie să alegeți între trei caractere.

let, decât de un RPG serios.

Începând cu magicianul, treaba devine mai interesantă. Multitudinea de vrăji (spells) face posibilă nu numai o diferențiere clară a luptelor; mai târziu, pe parcursul jocului, este posibilă chiar crearea unor capcane cu efect întârziat. Campaniile în sine sunt scurte: de exemplu, campania luptătorului poate fi terminată chiar și de un începător într-un week-end. Peripețiile magului durează însă mult mai mult - fapt ce depinde nu atât de cantitate cât mai ales de gradul de dificultate. Acesta este atins mai târziu nu întotdeauna pe căi tocmai curate: ni s-a întâmplat deseori ca, în



AJUTOR DE SUS Din când în când găsiți câte un papirus care vă divulă în mod spectaculos o nouă vrajă.



VOALAT În unele locuri nu puteți vedea pe hartă decât ceea ce vede Jack în acel moment.



APA DE FOC O "ghicitoare" tipică: pentru a ajunge la cheie, trebuie să împingi butoaiile peste flăcări astfel încât acestea să se răstoarne și să stingă focul.



SIMPLITATE Folosirea inventarului este foarte simplă - un clic pe mouse ajunge.

Al-ul adversarului este impresionant. Totuși, unele situații nu prea excelează în fair-play și pot tulbura pofa de joc.

timp ce jucam versiunea demo a jocului, naivul luptător să fie atacat de tot felul de monștri care săreau din case închise sau trăgeau cu săgeți prin pereți. Altfel, Al-ul adversarului este remarcabil - monștii răniți grav se retrag dacă se simt în inferioritate sau își fac rost de power-ups care le dăruiesc o nouă energie. Luptele pline de tempo sunt un highlight absolut și în același timp o insignă a lui NOX; dacă veți fi nevoit să intrați în luptă contra unei bande de monștri aflați în superioritate numerică, opera casei Westwood aduce mai mult cu un joc de acțiune decât cu o epopee fantastică. Un punct important care accentuează această impresie este faptul că producătorul jocului renunță la un sistem de atribute semi-complex. Dacă în Diablo aveți posibilitatea să dirijați prin reglarea acestor atribute valorile de experiență ale jucătorului într-o anumită direcție, și să vă concentrați, de exemplu, asupra unor virtuți cum ar fi inteligența, tenacitatea sau puterea, în Nox va trebui să renunțați la acest lucru. În momentul în care Jack a

Testcenter

Nox

Instalat și funcționează



Marcus Esposito

Nu vă lăsați înșelați de cerințele minime ale jocului. Fără un Pentium II nu vă veți putea bucura de Nox.

- Nu ar trebui să aveți mai puțin de 64 MB RAM
- Folosiți funcția de autoconfigurare
- Porniți sau opriți funcțiile grafice fiecare separat. Astfel puteți vedea care din tre ele încetinesc sau accelerează jocul.

Astfel funcționează jocul pe PC-ul dumneavoastră

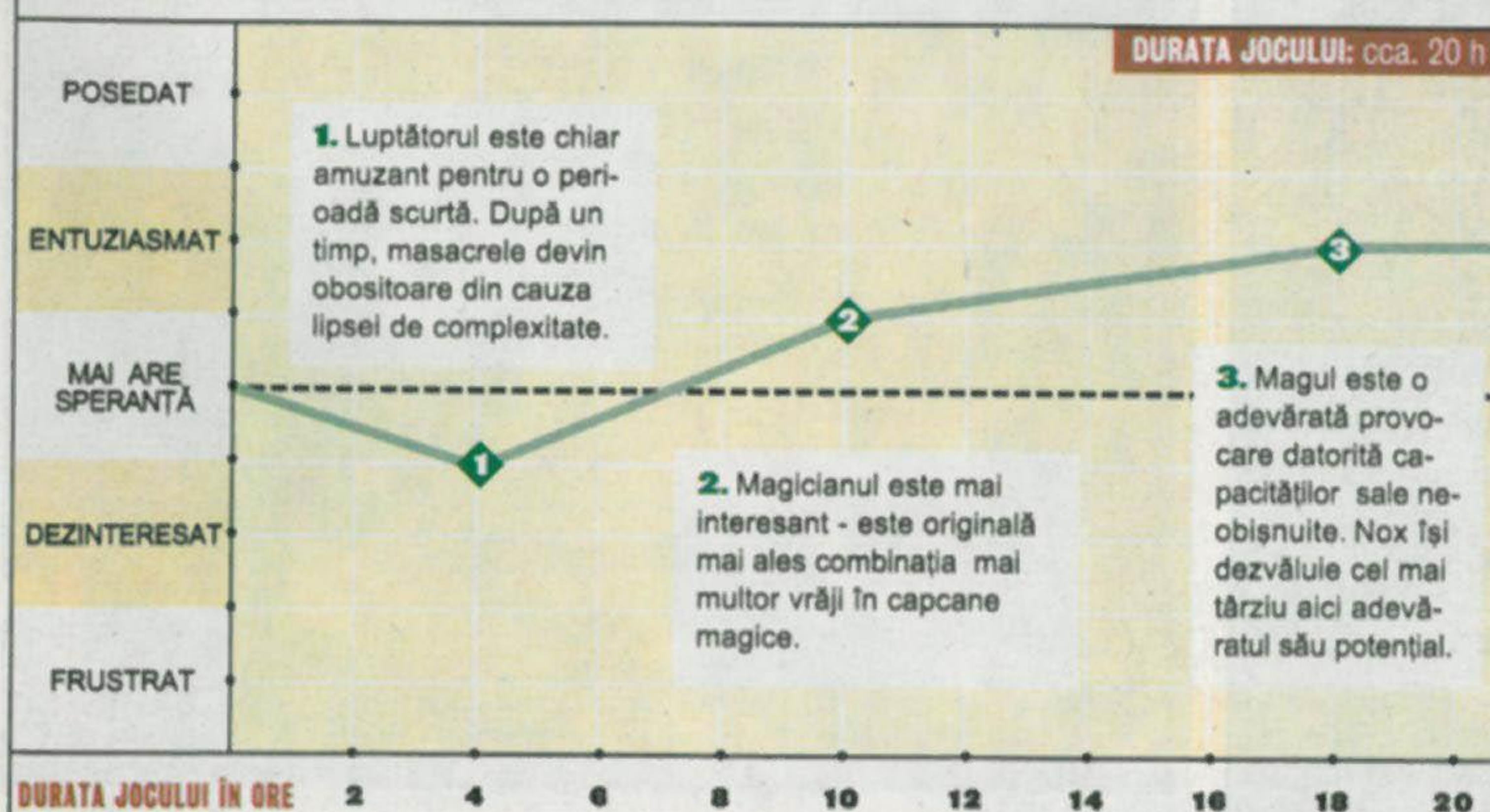
PROCESOR	Pentium 200 MMX	Pentium II 300	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III 500
RAM	32 64	64 128	64 128	64 128	64 128
640 x 480	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
800 x 600	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■
1.024 x 768	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■	■ ■

LEGENDA

■ Tehnic imposibil ■ Nerecomandat ■ Acceptabil ■ Optim

GRAFIC MOTIVAȚIONAL

Trei caractere diferite înseamnă trei motivații diferite. Tipul de caracter influențează puternic plăcerea jocului.



TREMURAT Bineînțeles că scheletele nu au voie să lipsească din mominte. Acestea sunt destul de numeroase și greu de învins.



ANIMAL DOMESTIC Jack își recrutează ajutoarele în mine - animalele convertite îi urmează fiecare pas.

adunat destule puncte, el trece automat la nivelul următor și toate valorile se ridică. Este clar deci că acest lucru îi răpește jocului din potențiala lui complexitate.

Cu toate că Nox nu ridică ștafeta în ceea ce privește partea grafică, aceasta este foarte bine realizată. Diferitele peisaje sunt pline de detalii și reprezentate foarte armonios; direcțiile de vedere și mai ales vrăjile realizează niște efecte vizuale deosebite. Fondul muzical este extrem de variat și reușit; chiar și dialogurile pe care Jack le poartă cu băștinașii pe care îi întâlnește sunt puse în practică foarte bine. Păcat numai că substratul istoric al unui american haotic care se trezește peste noapte transpus în rolul de erou într-o lume fantastică nu este deloc valorificat pe parcursul jocului. Din primul moment, Jack își acceptă fără comentarii soarta și se înarmează cu vrăji, arme și armuri. Marele potențial de amuzament al substratului a

Din păcate, lui Nox îi lipsește ceea ce îl caracterizează pe Diablo: nu există un sistem de atribute bine definit - fapt neobișnuit pentru un RPG.



OPINIE

Clic neîntreput până iese fum din degete: Principiul Diablo sărbătorește o reînviere comică.

Peter Kusenberg

Întreaga lume așteaptă urmașul megahit-ului anului '96, însă Blizzard întârzie, ca de obicei, pentru a elimina greșelile de programare și pentru a integra detalii și mai drăguțe. Marele concurent Nox mulțumește pentru moment nevoia de bază de acțiune într-un cadru plin de atmosferă. Mie personal nu-mi plac dialogurile patetice și substraturile neinspirate, astfel că m-am adaptat rapid la principiul satisfăcător al jocului și am degustat din plin peripețiile lui Jack prin frumoasele peisaje de provincie. Asemenea colegului meu Sauerland, și pe mine m-a captivat figura magului, care nu-și tocește degetele în luptă, ci se folosește de creaturile docile. În cazul în care Blizzard nu va lansa Diablo 2 pe piață până la sfârșitul anului, Nox se va etala cu ușurință ca un excelent înlocuitor al acestuia.

pierdut foarte mult prin aceasta. Genial este însă modul de joc în rețea, la care pot să ia parte până la opt jucători printr-o conexiune de Internet sau de rețea. Ei pot să se înfrunte în stagii clasice precum "Deathmatch" sau "Capture the Flag". Varianta multiplayer de meci de fotbal are o picătură de umor negru: în ambientul liniștit al lumii fantastice, jucătorii folosesc în loc de minge un craniu pe care încearcă să-l introducă în poarta adversarului, dacă este nevoie, chiar ajutându-se de mingile de foc sau de săbii.

Andreas Sauerland
t.a. Corneliu Dan



OPINIE

Deși Nox e un mod amuzant de a-ți petrece timpul, nu se poate compara cu Diablo 2.

Andreas Sauerland

Nox este un joc destul de scurt și amuzant căruia îi lipsește însă profunzimea. Mai ales campania luptătorului dezamăgește după scurt timp de joc printr-un algoritm monoton de clic-uri pe mouse. Celelalte două clase de caractere oferă totuși ceva mai multă complexitate, dar numai magul reușește să aducă un vânt proaspăt în această categorie de jocuri. Adevărata distracție vine de la modul plin de variație de joc în rețea, care aduce cu sine multe idei originale. Dacă producătorii ar fi investit câte ceva din aceste inovații și în modul Single Player, am fi avut de a face în cazul lui Nox în mod sigur cu un hit. Astfel însă, mulți vor aștepta cu nerăbdare mai degrabă apariția lui Diablo 2.



PEȘTERĂ ÎN FLĂCĂRI O explozie a declanșat un incendiu puternic prin care eroul nostru Jack trebuie să treacă ajutat doar de cei doi lilieci din "dotare".

TEST

Nox

ÎN COMPARAȚIE

Alternative - pe scurt

- **Diablo**
În continuare nedepășit: genialul clasic al lui Blizzard.
- **Baldur's Gate**
Epic, plin de atmosferă, complex - însă nu tocmai frumos.
- **Nox**
Vrăjitoarea Hecubah pe urmele diavolului: Nox punctează cu grafica reușită și vrăjile originale.
- **Revenant**
Jocul în jurul unui zombie este iritant de plin de culoare.
- **Darkstone**
Un story genial, sincronizare nereușită.

GRAFICĂ

Peisaje cuceritoare în trei trepte de zoom.

Bună

SOUND

Musică și SFX cu o atmosferă reușită.

Bună

CONTROL

Control confortabil și cuprinzător prin mouse.

Foarte Bun

MULTIPLAYER

Cinci moduri diferite.

Bună

82%

SATISFAȚIE

NECESAR
Pentium II 233
64 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 200 MB

RECOMANDAT
Pentium III 500
128 MB RAM
8xCD-ROM
HDD: 200 MB

GRAFICĂ

✓ Software

✗ 3Dfx/Glide

✗ Direct 3D

✗ Open GL

SOUND

✓ EAX (SBLive!)

✗ Aureal 3D

✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Nr. maxim de participanți

Single-PC - Network 8 Internet 8

Număr de jucător / CD 1

CD-uri / Pachet 1

Control

Force-Feedback ✗

În fum de tămâie

Atlantis 2 se vrea poetic - însă nu reușește

FACTS

■ PRODUCĂTOR Cryo Interactive ■ PREȚ cca. 90,- DM ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut ■ Interzis sub 12 ani

PE SCURT

- Numeroase enigme
- Numeroase mișcări de suflăte
- Numeroase proverbe
- Omni 3D
- Omni Sync



UMBRIT SPIRITUAL Numai cei care reușesc să urmeze broasca țestoasă peste un fel de tablă de șah vor reuși să pășească în fața Exorcistului din Sambala. Ei, ce spuneți?

Esoteric cotidian înseamnă simulare de cădere spirituală, meditație în turnul de fildes propriu. Potrivit acestora, Cryo prezintă un program care împoașcă în jurul său cu înțelepciuni nesemnificative.

Than este purtătorul luminii. Cel puțin așa presupune un eschimos cu un rânjet debil aflat pe tărâmurile zăpezii veșnice. Ce înseamnă acest mare nume nu știe însă nimeni. Dar știm cu toții că aceasta crează senzație. Than trebuie să găsească trei pietre pentru a-și salva poporul. În ciuda umbrei. În ciuda răului. Sau altfel. Oricum Atlantis 2 aruncă doar praf în ochi, fiind în definitiv monoton. Bătălia spirit - carne garnisește scena. Pentru a obține pietrele, sufletul lui Than trebuie să plutească prin cinci tărâmurile exotice - asemă-

nătoare unei mănăstiri budiste, unei așezări maya sau Irlandei - împreună cu alte 50 de figuri îndrăgostite de cuvânt care filozofează pe tema sarcinii lui Than sau suferă încercând să descifreze enigmele, ceva în stilul seriei Riven. Concret: de cele mai multe ori el trebuie să ghicească niște coduri. Atunci se deschide o poartă care duce mai departe spre iluminare. Numai cei care suferă de plictiseală cronică pot îndura așa ceva până la sfârșit. Amuzantă este numai ceata vorbitorilor care (oricum total pe dinafara rolului pe care îl joacă) dau o reprezentare de așa manieră încât opera siropoasă ar putea să-și facă drum și ca parodie.

Daniel Ch. Kreiss
t.a. Corneliu Dan

Atlantis 2 recurge la catalogul de clișee. Enevant prin prezența lui de trip esoteric.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE
Prezentarea pe scurt a alternativelor.

■ X-Files: The Game

Cel mai interesant joc din gamă - rămâne fără concurență

■ Cântecul Nibelungilor

Un produs acceptabil al genului. Aminteste de Richard Wagner.

■ Atlantis 2

Vorbărie fără nici un fel de inovație, cu un story esoteric. Versiunea precedentă a fost vândută în surprinzător de multe exemplare.

■ Amerzone

Însuși desenatorul de comics a proiectat și desenat caracterele.

■ Faust

Nu are nimic în comun cu Goethe, și nici cu acest gen de jocuri.

GRAFICĂ Multumitor

Fete frumoase, background neclar.

SUNET Multumitor

Zgomot de meditație ca într-un super-market.

CONTROL Bun

Simplu - la ca la versiunea precedentă.

JOC ÎN REȚEA Nu există

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Atlantis 2

NECESAR

Pentium 200

32 MB RAM

8xCD-ROM

HDD: 70 MB

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

RECOMANDAT

Pentium II 233

64 MB RAM

8xCD-ROM

HDD: 70 MB

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

46%

SATISFACTIE

Quick Test

Y2K

■ GEN Adventure ■ PRODUCĂTOR 14° East
■ DISTRIBUȚIE Interplay



CERCETAȚII Fiecare obiect trebuie studiat separat.

Y2K a fost special creat în speranța bug-urilor de sfârșit de mileniu. Story-ul se derulează în jurul unei case legate la rețea, care are ca scop uciderea proprietarului în noaptea de revelion. În cele 16 camere trebuie găsite cheile și butoanele potrivite, iar enigmele pot fi rezolvate doar rareori. Cel mai mult timp se pierde cu cercetarea fiecărui obiect în parte, pentru a-l găsi pe cel cu butonul potrivit. Jocul înțesat de aventuri cucerește prin grafica deosebită și controlul simplu, însă jucătorul își va da în curând seama de lipsurile acestuia. (hw)

SATISFACTIE

53%

peep!

■ GEN Îndemănare
■ DISTRIBUȚIE United Software
■ PRODUCĂTOR United Software



CĂDERE HORMONALĂ La o astfel de tristețe cad toate steagurile de pe catarge.

Voyeurii poartă dolii: nimic din ceea ce conține în sine binecunoscutul cuvânt peep!, nimic din ieftinul erotism, nimic din discuțiile amuzante despre afrodisiace, amanți electrici din cau-ciuc și aventuri pe-trecute în pivnițele vreunor baruri - nimic din ceea ce fascinează de luni întregi Germania nu este prezent în acest program PC. În loc de toate acestea, rușinatul cumpărător dă 70,- DM pe trei joculețe fără nivele, care ar provoca cel mult niște orgii plictisitoare: un puzzle, un test de reacție și, punct erotic culminant, un pitic care îți aduce aminte de grupele sanguine. (dk)

SATISFACTIE

3%

ABOcalipsa

O experiență de 10 ani
în editarea acestei reviste,
corelată cu perspectiva inevitabilă a dezvoltării domeniului
ne determină să vă recomandăm

abonamentul PC Games



Punctual

nimeni nu o primește
mai repede

Practic

Livrare prin poștă,
taxe poștale suportate de editură

Elitar

Cea mai vândută
revistă de jocuri PC din Europa

A ști ce se joacă

Pe baza cuponului alăturat puteți comanda următorul număr al revistei cu plata ramburs, cu condiția ca primirea comenzii prin talon, fax, e-mail să fie făcută până în data de 10 ale lunii în curs.

■ PRIVIREA ÎNAINTE

Squall pornește spre noi tărături. Fascinantul erou androgen dă o impresie de maturitate mult mai intensă decât în *Final Fantasy 7*.

Examen de maturitate fantastic

Gata cu dulcegăriile! În Final Fantasy 8 "jucăriile de pluș" își iau rolurile în serios.

FACTS

■ PRODUCĂTOR Squaresoft ■ DISTRIBUȚIE Eidos ■ PREȚ cca. 80,- DM ■ DATA APARIȚIEI Februarie 2000 ■ interzis sub 12 ani

PE SCURT

- Deja s-au vândut peste 6 milioane de exemplare
- Grafică mai matură
- Rezoluție maximă 640x480 DPI
- Lipsă ediție multilinguală
- Cinci CD-ROM-uri

Eroii din Final Fantasy par să fi crescut în sfârșit. După ce ediția anterioară cu eroii săi - care amintea mai degrabă de Teletubbies mutanți - a speriat o mulțime de fani potențiali, Squaresoft plussează acum cu un look mult mai matur.

Figura principală și în același timp emblema lui Final Fantasy 8 este Squall Leonhart, un tânăr tăcut care a absolvit academia militară Garden pregătirea de SEED.

SEEDs sunt soldați de elită care iau parte numai la misiuni speciale - și întradevăr sunt câteva din acestea - contra superputerii Garbadia care a declarat război țării lui Squall - Dole. Înainte de a putea purta vreo bătălie, trebuie însă să-l ajutați pe Squall să intre în teamul de elită și să absolve examenul de ieșire din academie.



MAGIC Folosirea magiei este acompaniată de efecte luminoase impresionante.



EXERCITIU DE LUPTĂ Pe terenul de antrenament vă veți acomoda cu sistemul de luptă.

Chiar în primele două ore vă veți întâlni cu multe figuri care vor însoți mai târziu pe Squall în peripețiile sale în țara sa sau în cele învecinate, sau vor deveni figuri cheie ale jocului. Prima figură ar fi cel mai probabil Cifer care reprezintă exact opusul lui Squall: SEED-adeptul este arogant, cu o imensă sete de putere și fără prejudecăți. Amândoi sunt antrenati de Quistis Trepe, o profesoară frumoasă, inteligentă, dar deosebit de labilă care se descurcă excelent cu biciul ei în lupte - dar acest lucru nu ne mai miră la tinerele dame din lumea de azi. A doua femeie care are o importanță în viața lui Squall este Rinoa Heartilly - chiar dacă el nu vrea să creadă acest lucru la începutul jocului.

Rinoa conduce grupa de rezistență împotriva Garbadianilor. Chiar la început ni se sugerează că între cei doi nu va fi doar o relație profesională.

Faza de deschidere a jocului se derulează într-un tempo destul de lent. În timp ce-l însoțim pe Squall în ducerea la sfârșit a ultimelor sale sarcini din timpul pregătirii, aveți ocazia să vă acomodați cu elementele de control - care, fie că sunt în paranteză, sunt destul de complicate - consola de control a seriei Final Fantasy este foarte complicată și fără nici un fel de explicații; se face extrem de simțită și lipsa mouse-ului. Cu toate acestea, producătorii au rezolvat foarte bine problema controlului: îl veți controla pe Squall cu aceste săgeți, căruia i se vor adăuga pe parcursul jocului alți trei însoțitori, prin variate peisaje arătate din diferite perspective. Toate acțiunile mai importante (cercetare de obiecte, dialoguri, folosirea magiei în lupte sau alegerea armelor) vor fi controlate cu tasta X. Dacă echipa de luptă va ajunge într-una din nu-

The Guardian Forces

Ajutoarele magice au grijă ca în timpul luptei, prin metodele lor neobișnuite să supraviețuiți bătăliei. În continuare vi-i prezentăm pe cei trei îngeri păzitori.

Săbii, bice, magii - totul sună bine și frumos. Dacă însă ajungeți în fața vreunui adversar cu adevărat puternic, care, întâmplător, mai este și de trei ori mai mare decât voi, atunci nu vă mai pot ajuta decât "the guardian forces". Aceste spirite se atașează de unul dintre membrii grupei și poate fi invocat de acesta. Puterea lor de luptă este neobișnuit de mare fiind ilustrată de secvențe grafice care vor scoate din placa grafică și ultimele resurse.



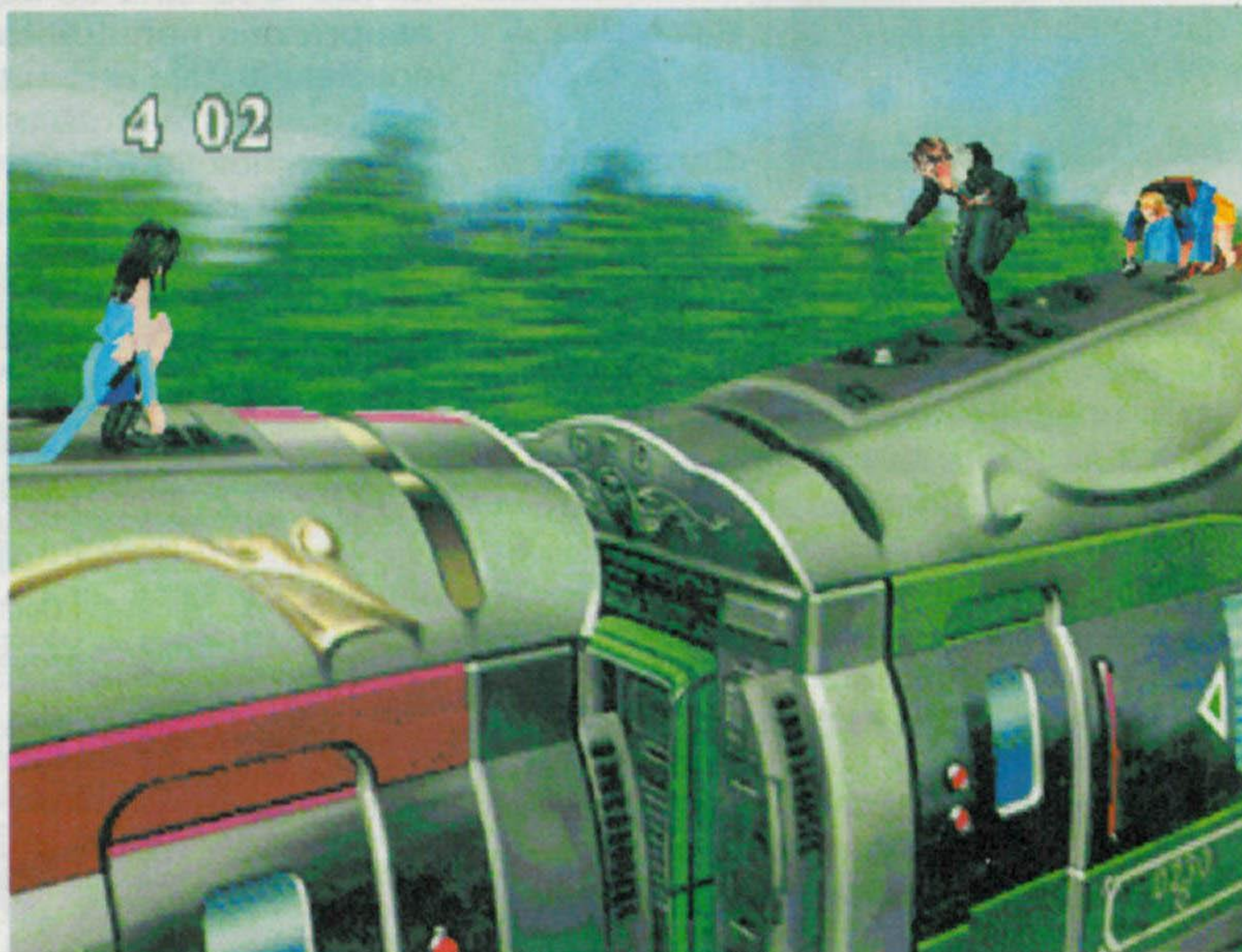
1 Shiva
Shiva dezlănțuie o furtună de gheață, cu efecte maxime asupra multor monștri.

2 Quetzacoatl
Pasărea de foc provoacă o furtună de fulgere ucigătoare foarte eficace împotriva oricărui inamic.

3 Ifrit
Impozantul monstru își atacă adversarii cu o imensă minge de foc.



Luptele din Final Fantasy 8 sunt complexe, variate, rapide - și (!) pot provoca dependență în cel mai scurt timp.



ADRENALINĂ Într-una din cele mai interesante scene trebuie să detașați neobservați vagoanele unui tren pentru a răpi un pasager.



INGER ÎNTUNECAT Acest monstru înaripat este un adversar final pe care îl veți întâlni relativ repede pe parcursul jocului. Cu armele convenționale nu aveți șanse - singura scăpare sunt the guardian forces.



FURIȘAT În timp ce paznicul repară ceva la panoul de siguranță, trupa se pregătește pentru luptă.

meroasele lupte, dintre care unele vor fi declanșate întâmplător iar altele plănuite cu grijă, perspectivele lor fiind tridimensionale. Acum, trupa de luptă va putea ataca monștri, păianjenii uriași soldații dușmani și roboții în modul deja cunoscut al rundelor de atac. Pe lângă armele convenționale, cum ar fi bicele sau săbiile, care nu au un efect prea impresionant asupra adversarilor, mai dispuneți de diferite vrăji: cu ajutorul magiei apei, a gheții și a focului puteți avea succese respectabile. Pe lângă acestea, mai puteți vindeca un camarad rănit sau puteți să-i furați adversarului formulele magice. Împotriva

monștrilor extrem de puternici, Squall și colegii săi pot aduce așa-numitele *guardian forces*. Acestea sunt de fapt niște îngeri păzitori de care pot profita toți membrii echipei. Fantasticele ajutoare au o putere de distrugere impresionantă și se deosebesc total unele de altele. Sirena, de exemplu, după ce inundă tot terenul bătăliei, se va așeza pe vârful unui munte și va declanșa acordurile ucigătoare ale harfei sale. Quetzalcoatl, dimpotrivă, dezlănțuie o furtună de fulgere asupra dușmanului. Atacurile speciale îi taie respirația: schimbarea razantă a perspectivei, exploziile monumentale și nenumăratele efecte speciale



Final Fantasy 8 este o sabie cu două tăișuri: fascinantă și enervantă în același timp.

Andreas Sauerland

OPINIE

Foarte rar mi s-a întâmplat să apreciez cu atâta greutate un joc, ca în cazul lui Final Fantasy 8. Pe de o parte, realizarea manuală este pe alocuri vecină cu nerușinarea: Grafice în pixeli, dialoguri tembele și muzica de supermarket care îți zgârie nervii, ba mai mult - lipsa sunetului dialogurilor și meniurile extrem de complicate fac din epopee un joc nu tocmai pentru începători. Pe de altă parte, story-ul complex, populat de caractere foarte variate, senzaționalele secvențe de animație și luptele pline de efect pot crea în foarte scurt timp dependență. În procesul său de maturizare, Final Fantasy 8 mai are de luptat cu câteva crize de pubertate; însă se află pe calea cea bună. Dacă s-ar fi străduit mai mult la transpunerea jocului de pe PlayStation pe PC, jocul ar fi avut o apreciere de 90%. 84% însă este pentru un joc de recomandat însă cu anumite limite.

fac din lupte cele mai interesante și dinamice elemente ale jocului. În rest, calitatea celorlalte elemente lasă de dorit: grafica ambientului și meniurile sunt realizate cam din topor; animațiile figurilor deranjează prin expresia cam artificială. Însă cel mai catastrofal element al jocului este sunetul: datorită faptului că dialogurile personajelor nu au sunet, va trebui să treceți printr-o cascadă de clickuri de mouse în timp ce în background rulează o melodie care în scurt timp vă va aduce la exasperare.

Andreas Sauerland
t.a. Corneliu Dan

PUNCTAJ

IN COMPARAȚIE

Alternative prezentate pe scurt

Final Fantasy 8

A opta parte a seriei de succes apare acum într-o prezentare matură și complexă.

Septerra Core

Vânătoarea plină de atmosferă a lui TopWare printr-o lume circulară.

Silver

Epopeea fantastică este acum accesibilă oricărui buzunar.

Gorky 17

Frumos, greu, scurt: TBS (Turn-based Strategy) într-un ambient de groază.

Final Fantasy VII

A șaptea parte a dezamăgit prin lipsa de feeling.

GRAFICA

Lupte geniale, restul sub medie

SUNET

Fără dialoguri vorbite, soundtrack sec.

Control

Control complicat al meniului, fără opțiuni.

Multiplayer

Nu există.

84%

SATISFAȚIE

Final Fantasy 8

NECESAR

Pentium 200
32 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 600 MB

RECOMANDAT

Pentium II 350
64 MB RAM
8xCD-ROM
HDD: 600 MB

GRAFICĂ

✓ Software
✓ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✓ Open GL

SOUND

✓ EAX (SBLive!)
✗ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători:
Single-PC - Retea - Internet -
Număr de jucători / CD 1
CD-uri / Pachet 5

CONTROL

Force-Feedback ✗

Un joc pentru copii

Înarmat cu pistoale de jucărie: Hasbro prezintă un 3D-Shooter fără violență

FACTS

■ PRODUCĂTOR Hasbro/Visionary ■ PREȚ cca. 80,- DM ■ TERMEN a apărut deja ■ Interzis sub 12 ani

PE SCURT

- Tehnologie - Unreal
- 3 Moduri de joc
- 4 Grade de dificultate
- 10 Arme de jucărie
- 12 Arene
- Garandat pentru copii



ÎMPUȘCAT ÎN CAP Spre deosebire de marele Unreal Tournament, aici nu se varsă sânge. În loc să moară, adversarul se evaporă în aer lăsând o dâră de punctulețe.

Nimic nu-l mai enervant pentru un pedagog decât un copil care varsă litri de sânge din pixeli în *Half-Life*. Însă nimeni nu poate spune ceva împotriva coloratului Shooter al lui Hasbros.

Nerf Blast Arena este din punct de vedere tehnic varianta pentru copii a lui *Unreal Tournament* (=UT): alergați printr-o mulțime de arene încercând să vă împușcați adversarii. În loc de MG-uri sau lansatoare de grenade aveți în dotare pistoale de jucărie, aruncătoare de mingi de cauciuc și alte versiuni de jucărie ale cunoscutelor arme din *Unreal*. Dacă nivelul vieții unui inamic scade la zero,

acesta nu se sparge în bucăți ci pur și simplu se evaporă în aer. Cele mai multe puncte le faceți adunând plăcuțele cu numere care apar în locul unde se evaporă adversarul. Dacă ați ales unul din cele două stagii mai dificile, veți avea mult de furcă. În multiplayer puteți lupta contra a 16 adversari adevărați. Gradul de dificultate însă nu-l puteți schimba după aceea decât schimbând parametrii în ini-file.

Peter Kusenberg
t.a. Corneliu Dan

MEI nu poate comenta nimic împotriva acestui Tour-nier-shooter: nu a existat până acum nici un joc de acțiune mai inocent.

PUNTAJ

ÎN COMPARAȚIE
Alternative prezentate pe scurt.

■ **Unreal Tournament**
Marele concurent pentru jucătorii maturi: satisfacția turmurului par excelențe.

■ **Half-Life Opposing Force**
Datorită story-ului genial această completare a lui *Half-Life* este cal.

■ **Nerf Arena Blast**
OK d.p.d.v. tehnic, însă mediu d.p.d.v. al motivației de durată.

■ **South Park**
Multiplayer-ul este comic însă devine plictisitor la un moment dat.

■ **Skout**
Shooter-ul din Westfalia atrase foarte puțin atenție - însă pe drept.

GRAFICA Bine
În ciuda tehnici extraordinare a UT-ului, cam coluros.

SUNET Mulțumitor
Deficit la muzica de fond.

Control Bine
Controlul a fost preluat de la UT în proporție de 1:1.

Multiplayer Bine
Egal tuturor celorlalte 3D-Shooter.

77%

SATISFAȚIE

Nerf Arena Blast

NECESAR
Pentium 200
32 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 120 MB

RECOMANDAT
Pentium II 300
64 MB RAM
8xCD-ROM
HDD: 230 MB

GRAFICA
X Software
✓ 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
✓ Open GL

SOUND
✓ EAX (SBLive!)
✓ Aureal 3D
X Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători:
Single-PC - Retea 16 Internet 16
Număr de jucători / CD 1
CD-uri / Pachet 1

CONTROL

Force-Feedback X

QUICK TEST

Hazard

■ GEN RPG ■ PRODUCĂTOR Wizard Soft
■ DISTRIBUȚIE Virgin Interactive



PLICTISEALĂ Pelișajele seci jignesc pur și simplu ochiul jucătorului.

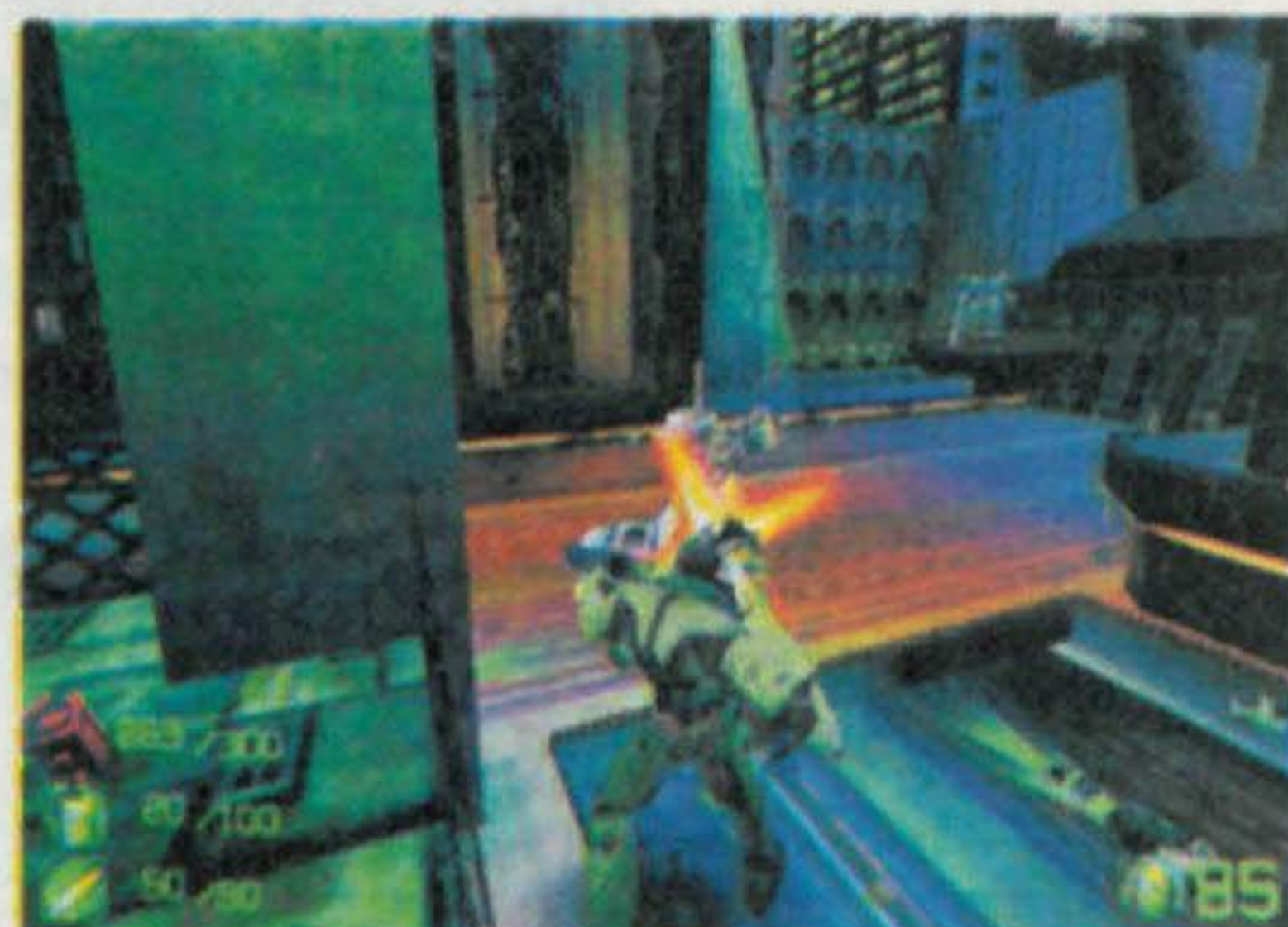
Revoltă în lumea fanteziei. Misteriosul "Rege al Răului" vă face viața grea în această clonă amatoare a lui *Diablo*. Veți controla eroii prin lumi plate și seci și vă veți bate cu niște bande de monștri la fel de plictisitori. Puteți chiar să faceți vrăji și veți fi răsplătiți cu până la cinci însoțitori. Grafica aduce puțin cu cea a seriei *Final Fantasy*. Hazard nu ajunge însă nici la călcăiul său. Grafica crudă și traducerile în germană foarte proaste ale dialogurilor provoacă un umor involuntar. Concluzie: mai bine așteptați să apară *Diablo 2*. (sg)

SATISFAȚIE

15%

Slave Zero

■ GEN Action ■ PRODUCĂTOR Infogrames
■ DISTRIBUȚIE Infogrames ■ interzis sub 16 ani



SIGHTSEEING Jucători foarte răi aruncă mașini și trecători asupra adversarilor.

Într-un viitor foarte întunecat, o mică ceată de rebeli se ridică împotriva răului Sovkhan. Dictatorul este tocmai pe cale să înrobească planeta cu o armată de roboți de luptă (the slaves). În rolul lui Chang, conducătorul rebelilor, vă veți furișa într-un robot furat și pomiți la drum pentru a scăpa planeta de primejdiosul Sovkhan. Slave Zero ne amintește de Tomb Raider, însă se limitează doar la lupte; amatorii de ghicitori și enigme vor rămâne însă dezamăgiți. Trebuie numai să fugiți și să vă furișați pe străzi și să omorâți roboți răi. La sfârșitul unor nivele aveți de luptat contra unor monștri deosebit de puternici. (sg)

SATISFAȚIE

61%

Prietenul cu inimă de plastic

RTS a la Lego. Rock Raiders este o adevărată orgie vizuală în design de cărămizi de plastic.

FACTS

■ PRODUCĂTOR Data Design Interactive ■ DISTRIBUȚIE Legomedia ■ PREȚ cca. 90,- DM ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja

PE SCURT

- 25 Niveluri
- 8 Misiuni de antrenament
- 10 Tipuri construcții
- 11 Vehicule diferite
- Neviolent

RPG - ul lui Lego Media în design de Dungeon Keeper vă transpune pe o planetă străină în rolul unui comandant al Rock Raider-ilor. În binecunoscuta manieră a strategiei real-time, veți folosi resursele naturale obținerea materialelor necesare construcției de clădiri, mașini și vă veți apăra de atacurile înfometărilor Rock Monsters.

Soarta le pregătește surprize neplăcute Rock Raiders-ilor. Minerii intergalactici ajung în timpul călătoriei lor interstelare într-o gaură de vierme misterioasă de unde vor ateriza într-o clipă tocmai la celălalt capăt al galaxiei. Rezervoarele de combustibil ale navei sunt goale, astfel că sunt nevoiți să coboare pe prima planetă întâlnită pentru a reproviziona nava cu cristale energetice. Va trebui să duceți la bun sfârșit 25 de misiuni pentru a putea readuce protecția dvs acasă. Jocul, nu numai că seamănă cu *Dungeon Keeper 2*, dar se și joacă în mod asemănător. Jocul se poate controla din orice perspectivă, iar terenurile sunt realizate din poligoane texturate. Tot la fel ca în *Dungeon Keeper 2*, și aici comandați o armată de lucrători harnici cu care veți extrage resursele de minereu și cristalele energetice ale stâncilor din jur. Cu aceste materii veți construi baza și veți aproviziona clădirea cartierului general cu energie. Din



ATAC Rock Monstrul și-a pus ochii pe cristalele energetice. Veți putea scăpa de el doar folosind armele potrivite.

păcate, planeta nu este nelocuită. Câțiva monștri prost dispuși care locuiesc peșterile din apropiere vă vor face greutăți în extragerea minereurilor. "Luptele" cu acești monștri se desfășoară normal, în mod copilăresc, fără brutalitate. Monștrii atacă doar clădirile, nu și rock-raiders-ii. Dacă vreunul dintre minerii va fi totuși rănit în aceste bătălii, el se va regenera din nou. Misiunile vă pun în fața unor sarcini variate: de cele mai multe ori este vorba doar de extragerea unor anumite cristale energetice, însă există și misiuni de salvare și cercetare în program. Dacă misiunile preliminare vor fi mai mult misiuni de antrenament, pentru cele care urmează aveți nevoie de

multă finețe tactică. Dacă țelurile misiunii sunt atinse, roboții și clădirile vor fi transportați înapoi pe nava mamă și programul vă va evalua punctele obținute pe ecranul statistic. De abia acum veți putea și salva. În mod neînțeles, acest lucru nu este posibil și în timpul misiunilor.

Sascha Gliss
t.a. Corneliu Dan



OPINIE

Nu numai pentru copii: strategie Lego într-o optică interesantă.

Sascha Gliss

Rock Raiders îmbină elemente ale celor mai importante jocuri de strategie într-un mixaj pentru copii.

Ambalajul reușit al jocului nu ne poate ascunde totuși câteva lipsuri în designul jocului. De exemplu: harnicii minerii nu găsesc de cele mai multe ori ruta cea mai dreaptă și se rătăcesc foarte repede prin peșteri. Interfața de control are și ea nevoie de câteva renovări. Pentru a săpa în mai mulți pereți deodată, simpla lor marcare nu este de ajuns. Va trebui să-l marcați pe fiecare în parte și să dați separat comanda de forare. Însă în general *Rock Raiders* este un joc extraordinar de motivant și reușește să atragă și jucătorii mai bătrâni.

PUNCTAJ

ÎN COMPARAȚIE

Alternativele pe scurt.

- ☐ Rock Raiders
În ciuda graficii sale, jocul nu atinge nivelele superioare de punctaj.
- ☐ Dungeon Keeper 2
Ca stăpân al iadului, subjugat puterile binelui.
- ☐ Earth 2150
RTS din cele mai fine, într-un "adevărat" 3D.
- ☐ Homeworld
Saga-ul spațiului cosmic strălucește în look-ul său 3D.
- ☐ Thandor
Oferă prea puțină inovație și scenarii.

GRAFICA

Peșteri poligonale, clădiri lego.

SUNET

Enervant: funcția asistentului de cursor care vorbește

CONTROL

Meniuri complicate, dar solide.

MULTIPLAYER

Nu există multiplayer.

72%

SATISFACTIE

Lego Rock Raiders

NECESAR

Pentium 200
32 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 200 MB

RECOMANDAT

Pentium II 300
64 MB RAM
12xCD-ROM
HDD: 200 MB

GRAFICA

Software
3Dfx/Glide
Direct 3D
Open GL

SOUND

EAX (SBLive!)
Aureal 3D
Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători:
Single-PC - Retea - Internet -
Număr jucători / CD 1
CD-uri / pachet 1

CONTROL

Force-Feedback X

Sub așteptări

Replica PC a lui Acclaim la serialul TV South Park dezamăgește ca o tiradă de politician.

FACTS

■ PRODUCĂTOR Tantalus ■ DISTRIBUȚIE Acclaim ■ PREȚ cca. 80,- DM ■ TEMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Interzis sub 16 ani

PE SCURT

- Un Cartman coleric
- Un Kenny fără cap
- Un Stan
- Un chicotitor Kyle
- Un Șefșarmant

După ce Kyle, Stan, Kenny și Cartman s-au luptat în shooter-ul *South Park* contra curcanilor iar în *Chef's Luv* au trebuit să rezolve tot felul de ghicitori tembele, Acclaim trimite acum cvintetul pe pistele de raliu.

Tocmai la timp apare și versiunea PC a filmului, iar înrăiții fani ai lui South Park pot acum să joace chiar ei în rolul idolilor lor sub forma unor figuri mitite. Ei îl pot alege nu numai pe Eric Cartman sau pe Kenny, ci și pe bucătarul Chef, pe schizofrenul profesor de școală Garrison sau pe oricare alt nebunatic locuitor al South-Park-ului. Le stau la alegere două duzini de moduri de joc tip arcade sau un campionat prin care pot să cucerească premiul cel mare. Dacă jucați și dumneavoastră, veți putea conduce mini-carturile dintr-o perspectivă ca în imaginea alăturată. Va trebui să și parcurgeți numărul de runde predefinit pentru a ajunge la finish. Diferența față de alte jocuri mai plictisitoare (vezi *Test Drive 6*) constă în obstacolele presărate pe trasee (vacii idioate, autobuze de școală sau omizi). Dacă nu ocoliți obstacolele, viteza va scădea simțitor dacă veți trece de exemplu peste un șobolan sau peste o grămadă de bălegar.

Din punct de vedere tehnic, *South Park Rally* nu este o revelație: la fel ca la ediția precedentă din 1998, și aici a fost folosit engine-ul din *Turok 2*, foarte potrivit pentru transpunerea stilului primitiv al seriei de desene animate într-o satisfacție totală de racer.

Soundtrack-ul conține un amestec tipic de muzică country, rock și un ne-



I AM THE SUPREME MASTER Nu atât din cauze fizice, cât mai mult din cauza exageratului ego al său, Cartman de abia încapă în mașinuță.

definit radau, iar vocile din serial au fost folosite și în joc. Drăguțul joc poate fi controlat cu un gamepad, joystick sau cu tastatura, fără nici o diferență de feeling privitor la legile fizice sau la designul cursei. În timp ce în mod single player veți întâmpina enorme greutăți din cauza controlului foarte greu și al gradului de dificultate ridicat, în multiplayer puteți să vă dovediți din plin calitățile de pilot concurând contra unor adversari reali.

Peter Kusenberg
t.a. Corneliu Dan



APRECIERE

Pentru fanii serialului, raliul este o adevărată bucurie - toți ceilalți să joace însă Re-Volt.

Peter Kusenberg

Ștregarilor din micul oraș cu zăpezi veșnice - *South Park* m-au cucerit pur și simplu în ultimele luni. Astfel că apariția jocului a constituit pentru mine un adevărat motiv de bucurie. Numai că, la fel ca la *South-Park Shooter*, bucuria a fost de scurtă durată, din cauza gag-urilor care se repetă neîncetat până la exasperare. În afară de acestea, gradul înalt de dificultate m-a adus în pragul deznădejdi.

La fel ca la *South-Park Shooter*, și aici umorul este exploatat prin figurile comice - din punct de vedere tehnic, jocul nu produce surprize



YOU BASTARDS! Wendy Testaburger - prietena lui Stan - trebuie să se lase depășită de micuțul Kenny din cauza unei cirezi de vaci.

PUNCTAJ

ÎN COMPARATIE

Alternativele pe scurt.

- **Re-Volt**
Simulatorul auto al lui Acclaim este d.p.d.v. tehnic și al controlului în top.
- **South Park Rally**
Cel mai bun joc din seria South-Park nu poate ține pasul cu concurenții ca Re-Volt.
- **Test Drive 6**
Tehnic - la fel ca South Park. Total plictisitor.
- **Thrust, Twist & Turn**
Un Arcade-Racer prost care, pe lângă aceasta, mai are și pretenții extraordinare de sistem.
- **Test Drive Off-Road 3**
Varianta PC a mai puțin impresionantului serial este o impertinență.

GRAFICA

Tehnologia *Turok 2* nu are personalitate.

SUNET

La fel ca la shooter: viori și plictisitor după un

CONTROL

Cam inexact, OK însă pentru un raliu Arcade.

MULTIPLAYER

O distracție pentru party: raliu în rețea.

61%
SATISFAȚIE

South Park Rally

CERINTE

Pentium 166
32 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 150 MB

RECOMANDAT

Pentium II 266
64 MB RAM
4xCD-ROM
HDD: 150 MB

GRAFICĂ

× Software
× 3Dfx/Glide
✓ Direct 3D
× Open GL

SUNET

✓ EAX (SBLivel)
× Aureal 3D
× Dolby Surround

MULTIPLAYER

Număr maxim de jucători.
Single-PC - Retea 8 Internet 8
Număr jucători / CD 1
CD-uri / pachet 1

CONTROL

Force-Feedback ×



■ POT-POUR-RIU EROIC

Aventurierul ideal ar avea figura pătrată lui Indy, bustul lui Lara Croft, soldurile sexy ale lui Rynn și tenacitatea lui Cutter Slade.

Totul a început cu Alone in the Dark: Tomb Raider a fost primul produs de referință al genului și- de anul trecut genul action-adventure aparține deja celor mai de succes titluri ale genului.

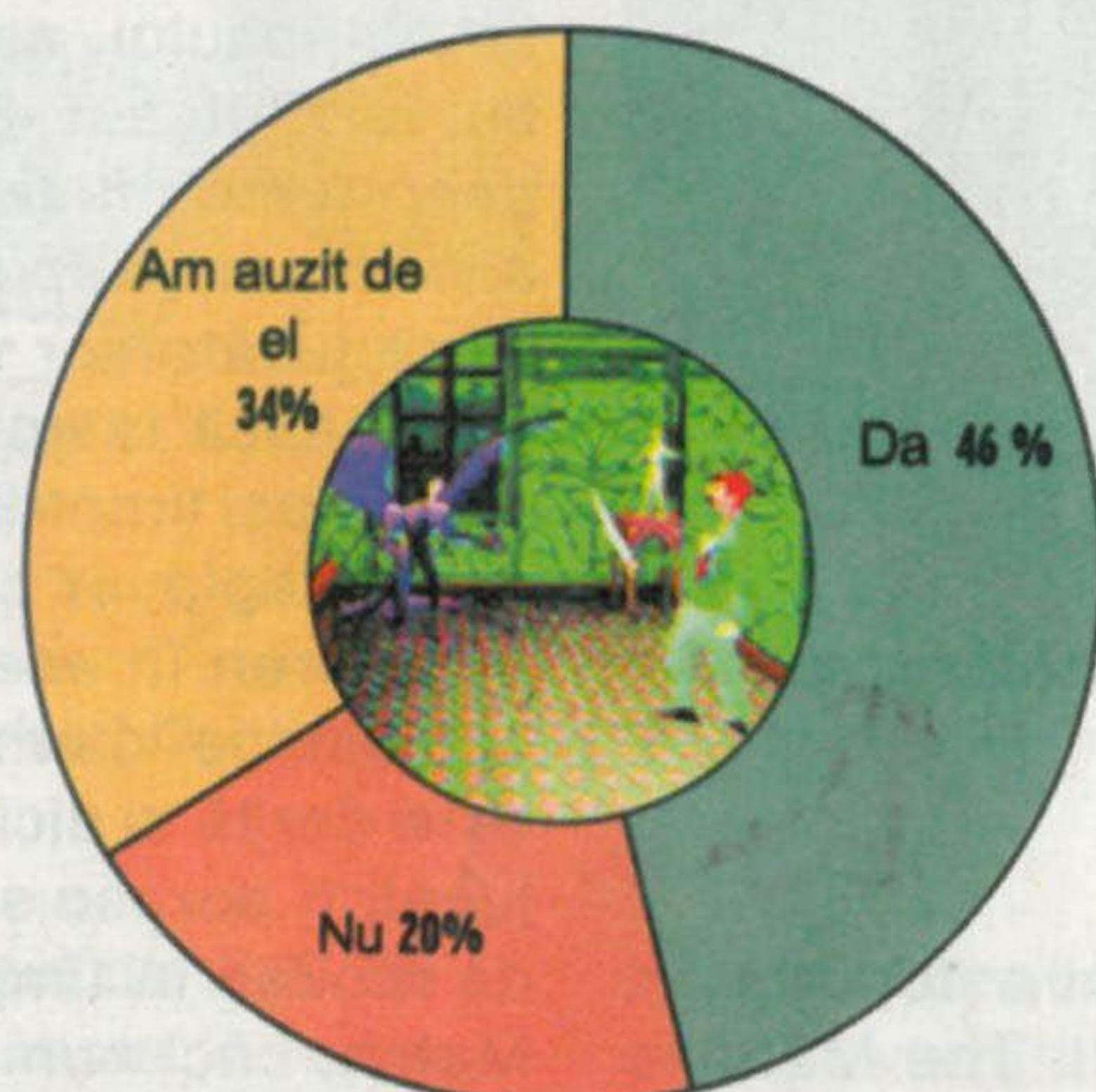
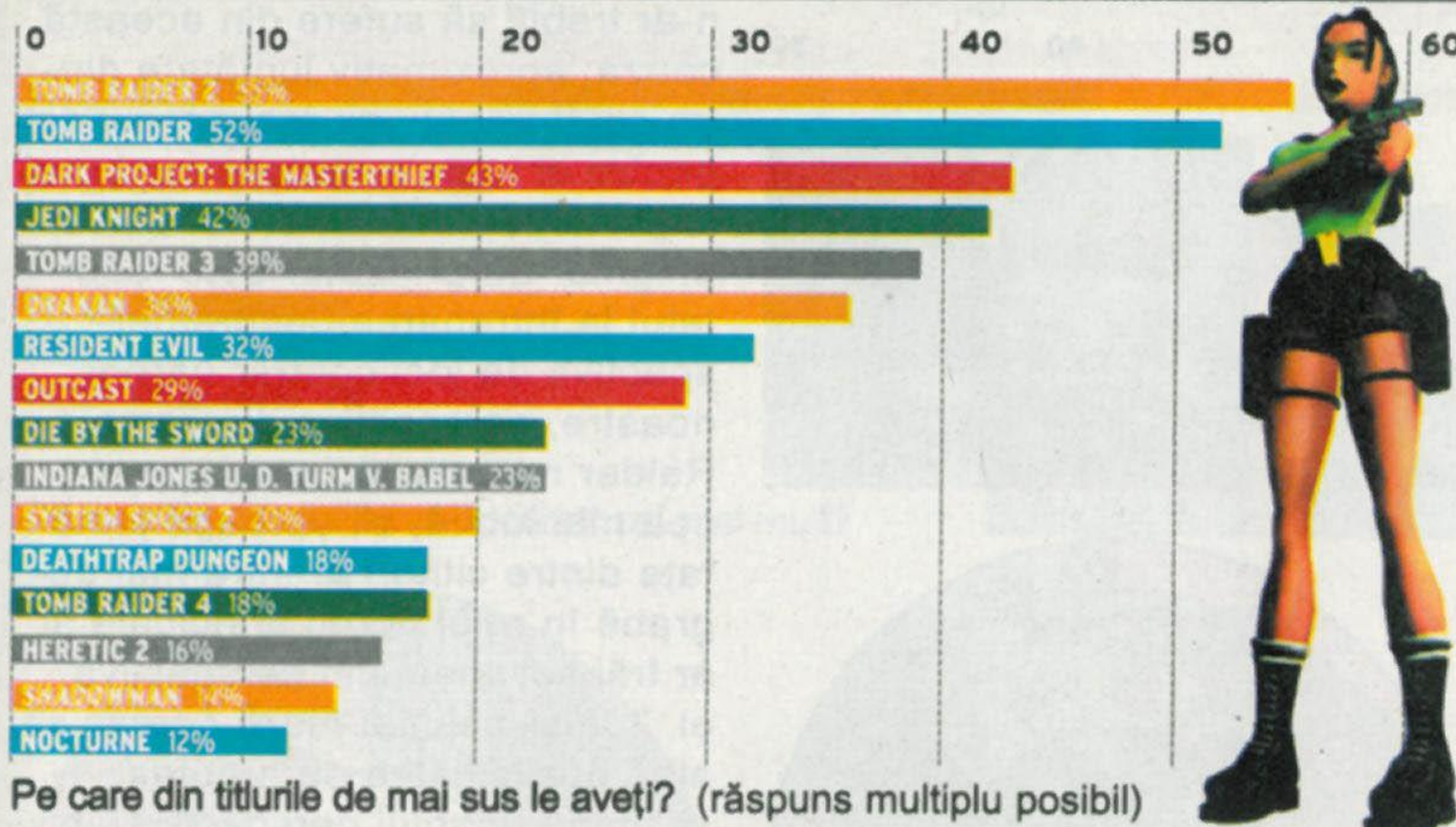
Răspunzând la întrebările noastre, cititorii își exprimă părerea despre aventurile lui Lara Croft, Indy Jones & Co.

În anul 1992, detectivul Edward Carnby o porni la drum pentru a ajunge la finalizarea celui mai tare joc din punct de vedere tehnic al timpului său. Spre deosebire de aventurile dinaintea sa, în care jucătorul trebuia să învingă un Monkey Island sau un Goblins, el trebuie acum nu numai să rezolve enigme și să pălăvrăgească cu oamenii, ci și să stăpânească scenele de acțiune din joc. Actorul principal putea să-și ia adio de la cele trecătoare în orice moment dacă nu-și folosea efectiv armele din dotare. Toate titlurile trilogiei Alone in the Dark, lansate de Infogrames în anii 1992-1995, au atins culmea topurilor de vânzări. Pornind de la aceasta, Studio Core Design a socotit că merită să încerce un nou proiect care să unească elementele tipice ale acestui gen.

Renășterea Eroismului

A ști ce se joacă

QUEEN LARA Drăguța arheoloagă poate fi găsită aproape pe fiecare PC.



Ați auzit de prototipurile genului action-adventure, sau de seria Alone in the Dark?

Până acum, firma își făcuse un renume datorită unor jocuri mai degrabă drăguțe, dar puțin inovative, precum Big Red Adventure, însă lansarea lui Tomb Raider i-a adus marele trofeu și a spart toate chart-urile. Prima aventură a pop-star-ului Lara Croft utilizează nu numai un principiu de joc încă nefolosit, ci oferă în același timp și o minunată grafică tridimensională care putea concura cu tehnologia deschizătoare de drumuri a lui Quake.

Văzând cifrele impresionante ale vânzărilor, numeroase studiouri de programare au încercat să se alăture succesului primei călătorii ale Larei, unele cu mai mult, altele cu mai puțin succes. Însăși Eidos, firma distribuitoare a lui Tomb Raider încercă în primăvara lui 1998 să introducă pe piață prin Deathtrap Dungeon un action-adventure la fel de atractiv comercial. Prima reușită va apărea însă abia în 1999, când mica firmă americană Surreal aduce pe piață genul Drakan, un titlu superior calitativ care va câștiga în scurt timp mulțimi întregi de

fani. În timp ce extraordinarul Drakan se orientează încă după marele său predecesor - Tomb Raider, alte titluri precum Outcast, Dark Project sau Giants o apucă pe căi cu totul diferite. De exemplu, producătorului belgian Appeal îi reușește combinarea în Outcast a elementelor tipice genului într-un mod atât de original, încât acum jucătorul trăiește experiența unei lumi cu totul noi. În ciuda tuturor acestor eforturi remarcabile, Core Design reușește la începutul acestui an să recâștige tronul pierdut prin lansarea celui de-al patrulea titlu al seriei. Majoritatea cititorilor noștri urmăresc în continuare aventurile arheoloagei cu codițe, chiar dacă între timp alte eroine și alți eroi se află la loc de cinste în comunitatea jucătorilor. Cu toate că Tomb Raider 2 este mai cunoscut decât orice alt joc, nici una dintre cele patru părți ale jocului nu se află în topul celor mai îndrăgite 5 jocuri, și nici doamna Croft nu este considerată ca fiind cea mai simpatică figură principală. Primul loc este ocupat la limită în fața ei de către luptătoarea cu sabia Rynn, iar Indy Cel Nebăr-

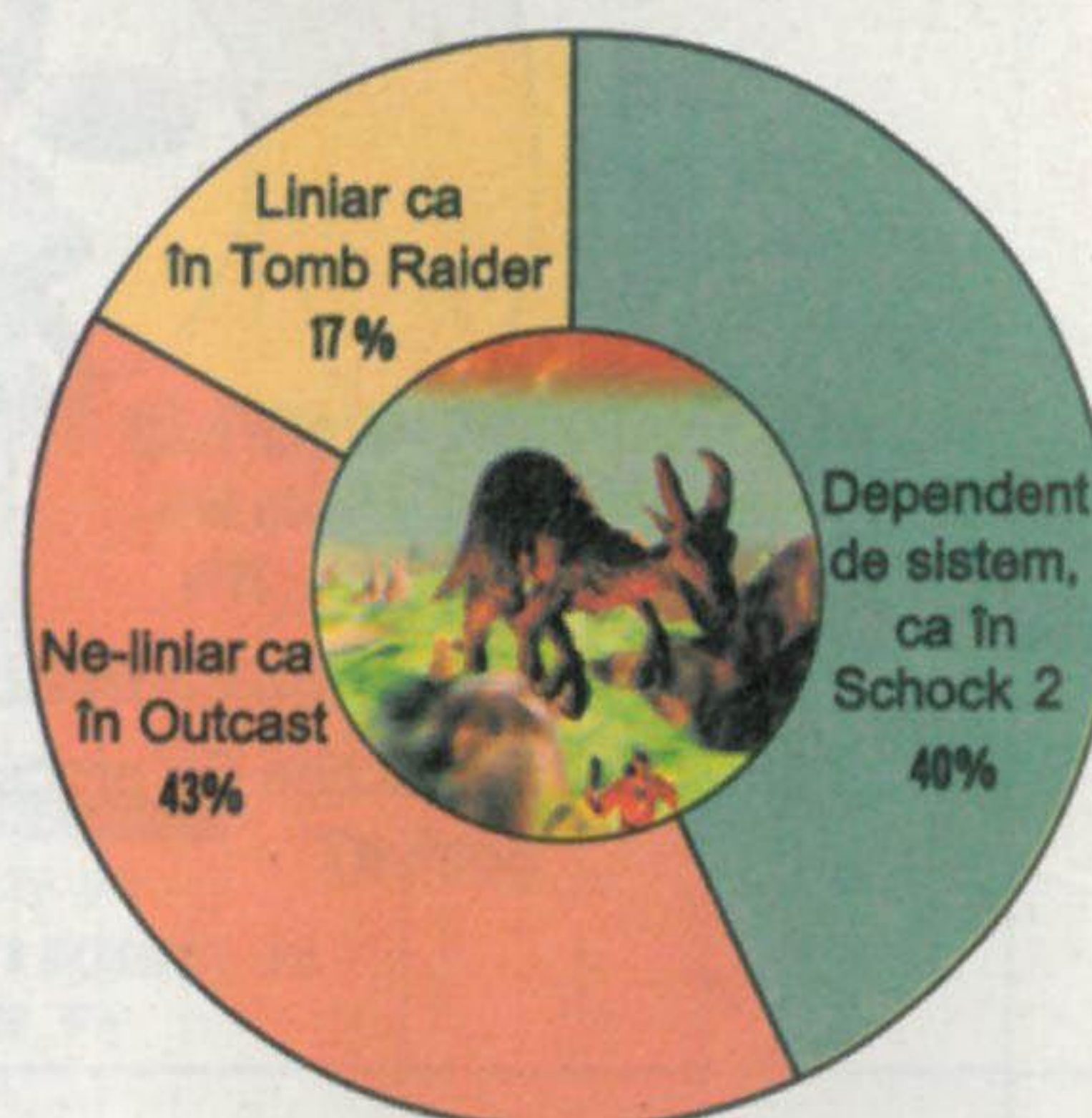
Cu toate că cei mai mulți dintre cititorii noștri cunosc aventurile d-nei Croft, ei preferă mai degrabă alte titluri.

bierit este ales ca fiind cel mai carismatic erou. Totuși, jumătate din cititorii noștri visează la un scenariu virtual în care au ocazia să o invite măcar o dată pe frumoasa brunetă la o cină, în timp ce Cutter Slade și Maestrul Garrett sunt socotiți mai neinteresanți.

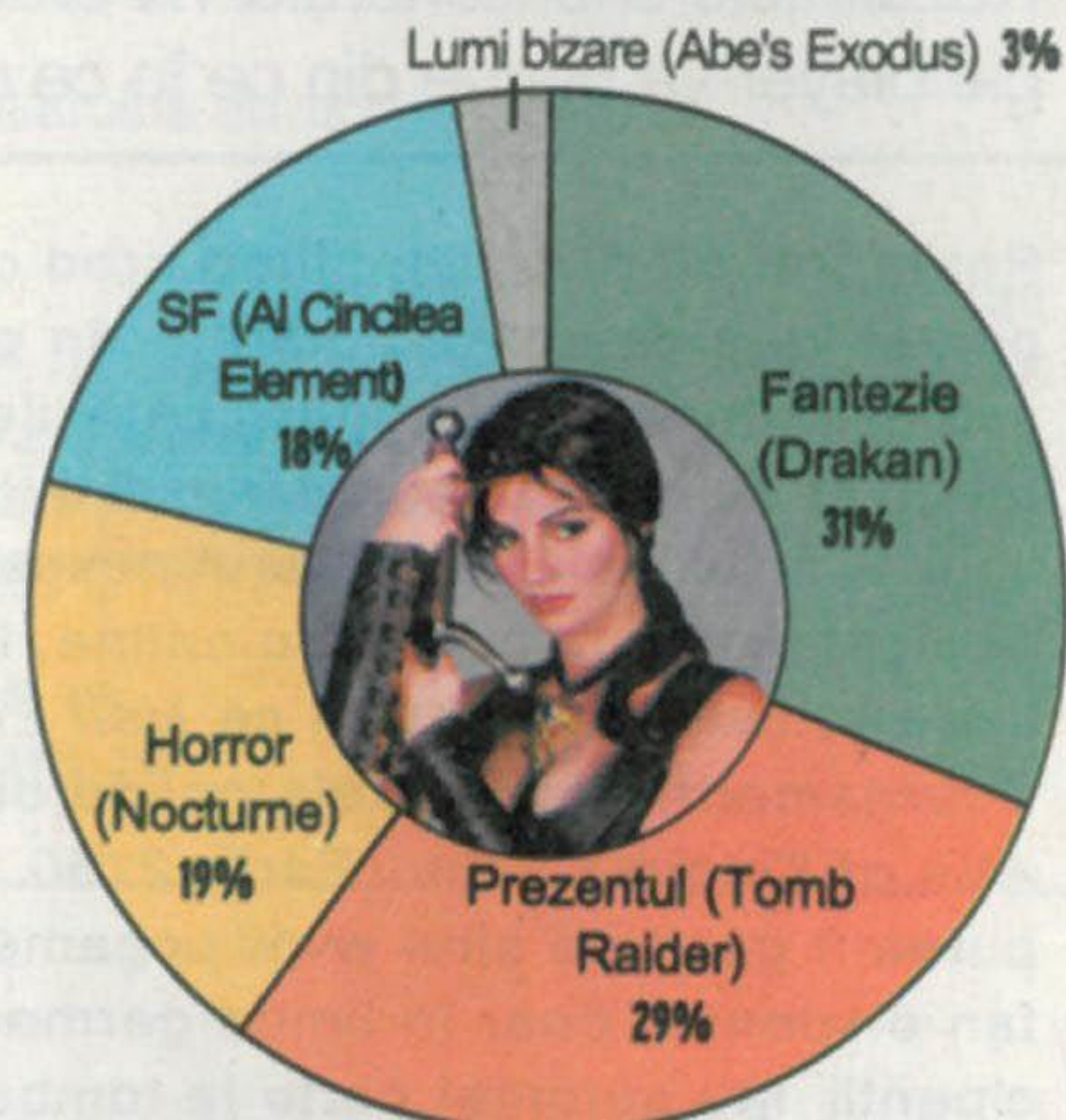
Însă, lăsând la o parte fascinația erotică a eroinelor, majoritatea cititorilor chestionați așteaptă mai degrabă aventurile unor tipi duri.

Dotare

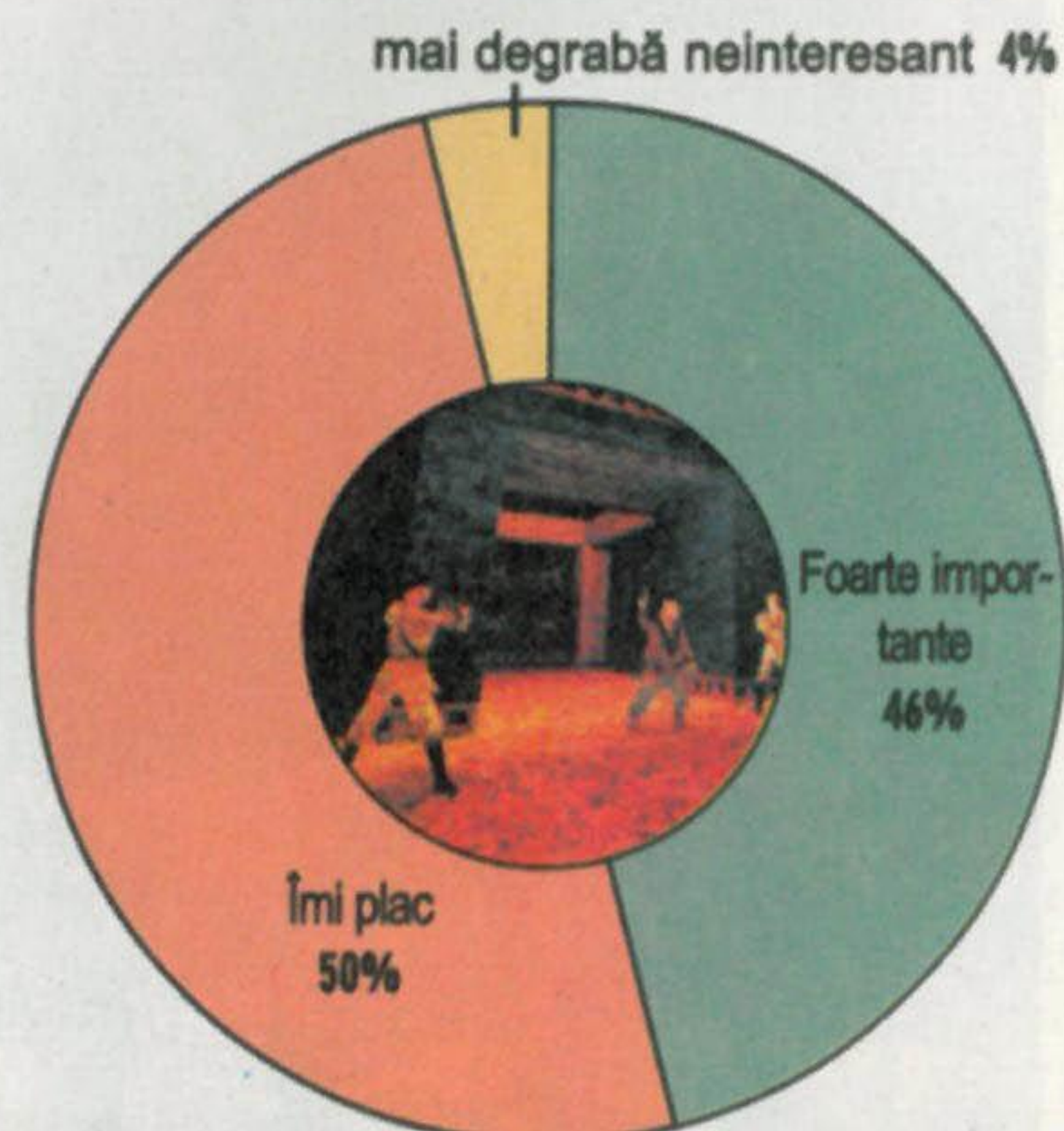
PREFERINȚE Hiturile dau tonul



După părerea dvs cum ar trebui să fie story-ul ideal al unui joc?



Care temă vă place mai mult într-un action-adventure?

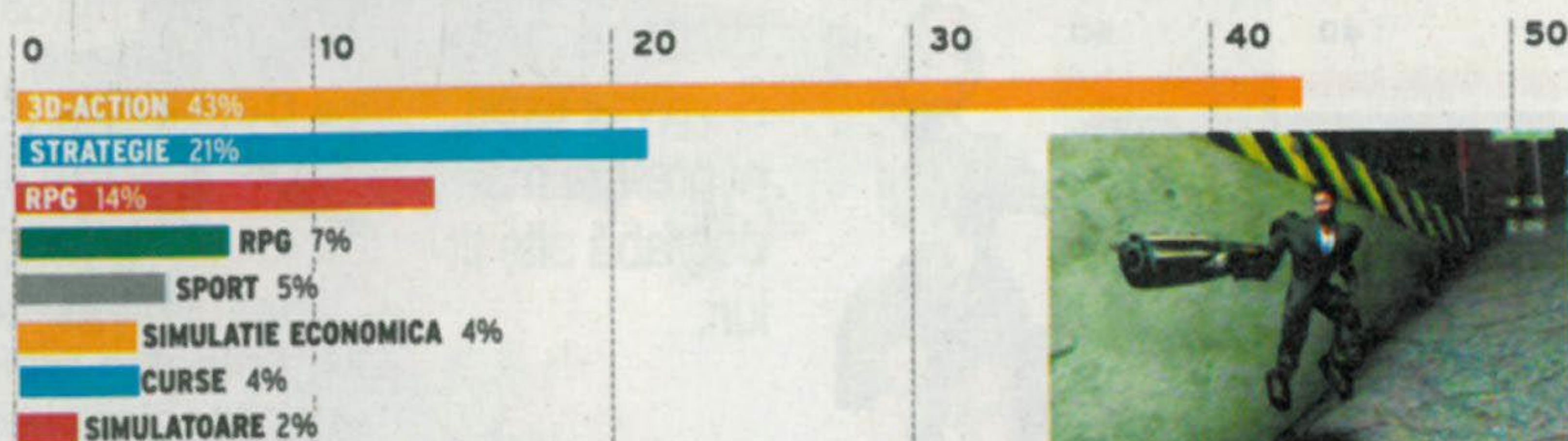


Cât de importante sunt pentru dvs. secvențele din jocuri?

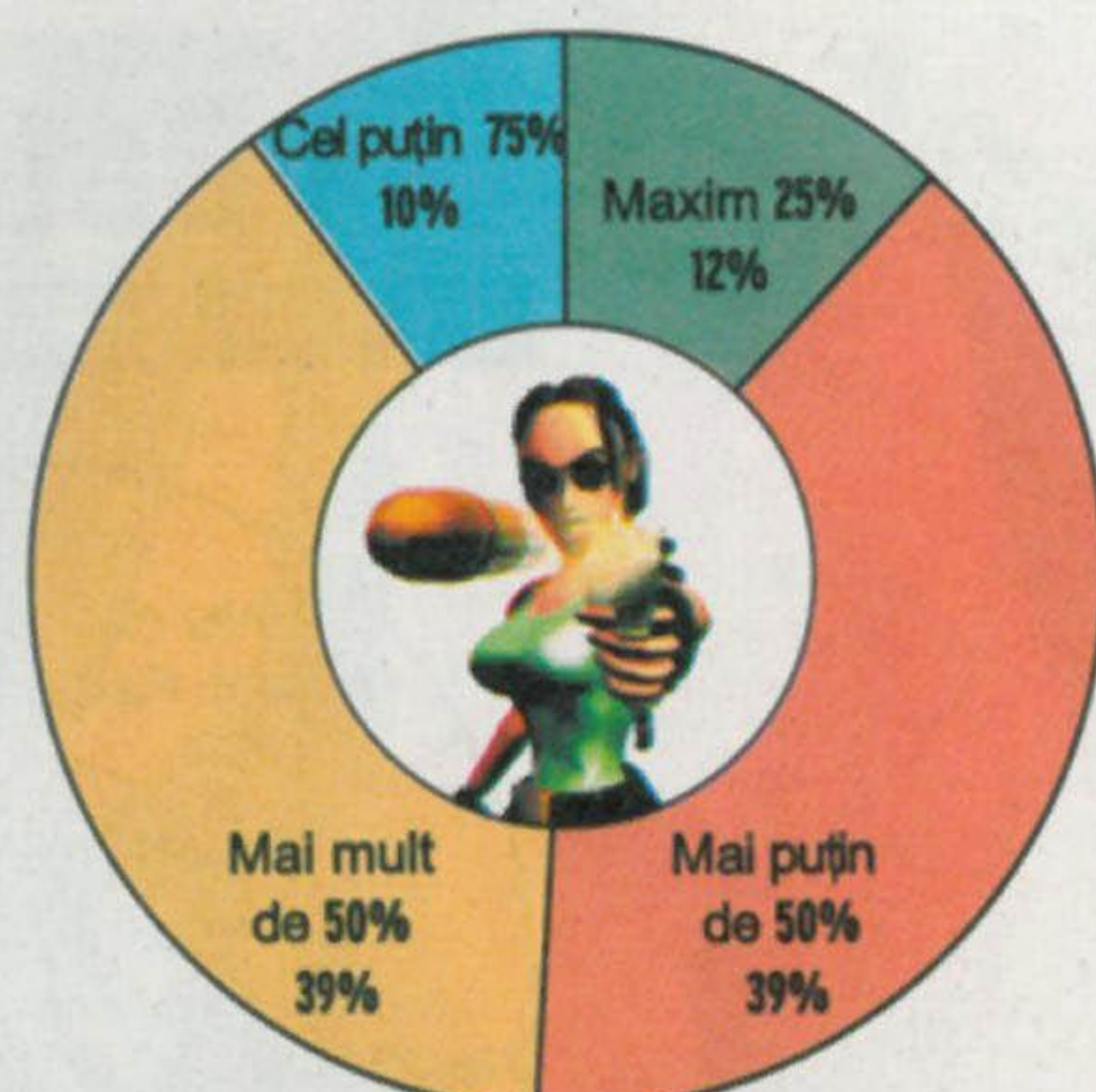
Tomb Raider a trasat principiul de bază necesar unui joc pentru a doborî orice fel de încasări.

Noi vrem action!

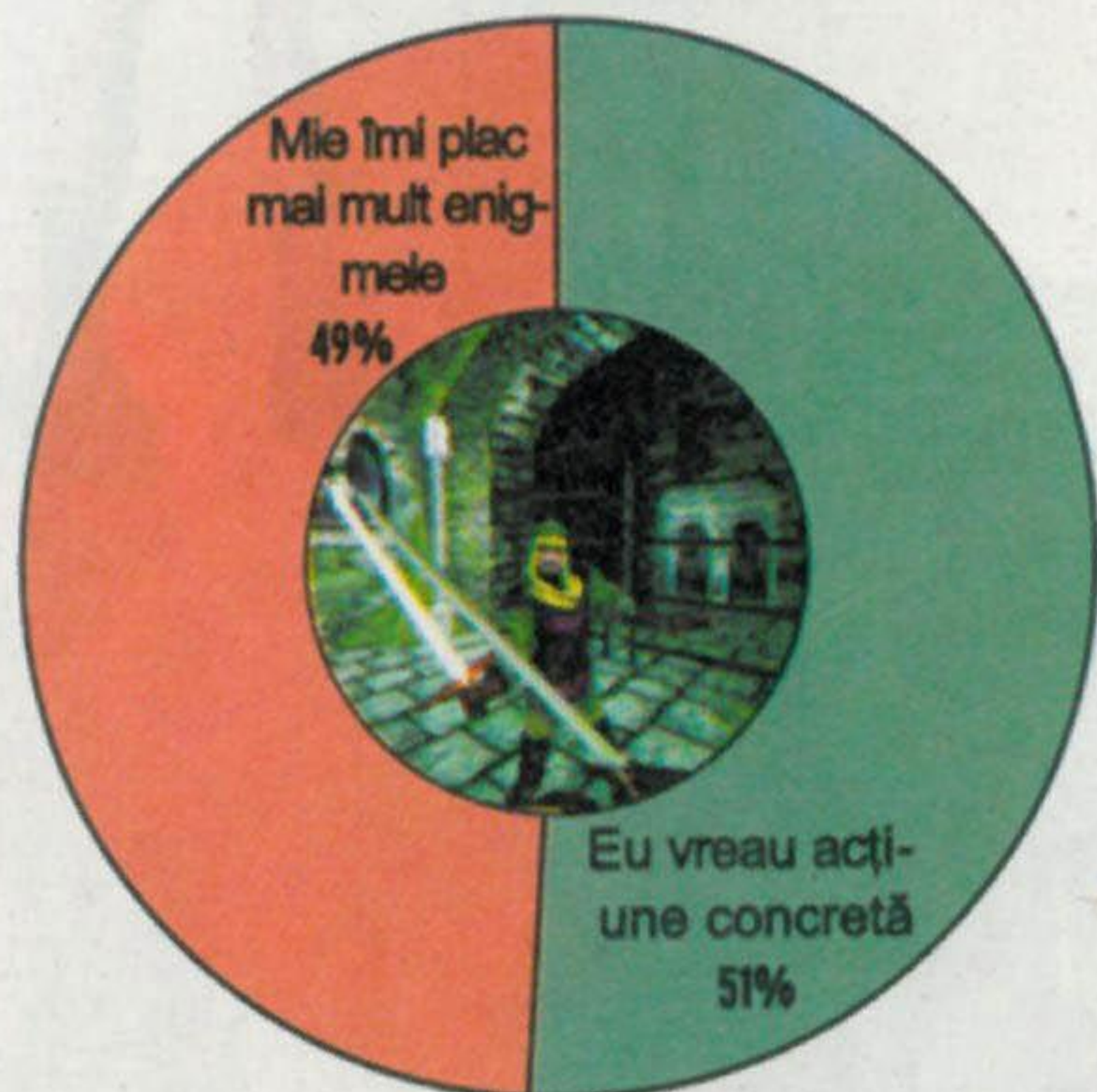
VICE Genul învecinat conduce de la distanță



Ce genuri vă mai plac în afară de action-adventure?



Cât action (în procente) credeți că ar fi potrivit?



Preferăți mai mult jocurile cu acțiune concretă sau cele de aventură?



a fost deja realizat cu rezultate excelente în cazul lui System Shock 2 sau în seria Thief. Totuși, aspectul tipic de acțiune n-ar trebui să sufere din această cauză; aproximativ jumătate dintre cei întrebați au recunoscut că pentru ei luptele aprinse sunt mai importante decât orice fel de enigme. Surprinzător este rezultatul la întrebarea despre perspectiva de joc: contrar părerii noastre, perspectiva din Tomb Raider nu este nici pe departe cea mai iubită, ci, aproape jumătate dintre cititori ar intra mai degrabă în rolul figurii principale și ar trăi acțiunea din perspectiva ei. Totuși, cei mai mulți doresc să aibă posibilitatea de a putea schimba unghiul perspectivei în timpul jocului, așa cum este cazul lui Outcast. Și întrebarea despre modul de control al jocului a primit un răspuns clar: majoritatea jucătorilor vor să poată să folosească tastatura și mouse-ul în același timp. Pentru că și modul multiplayer câștigă tot mai mult teren în acest gen, această combinație de mouse - tastatură este dorită și aici. Foarte puțini jucători doresc să se lipsească de mouse în timpul unui Death-Match, căci numai cu el se poate întoarce cu precizie și viteză camera în timpul unei fierbinți scene de luptă. Acestea fiind rezultatele, programatorii unui Tomb Raider 4 sau al unui ShadowMan vor trebui să se gândească cum să adapteze controlul jocului la posibilitățile tehnice ale PC-ului. Cei mai mulți jucători prezic că jocurile care nu au mod multiplayer nu vor mai face în scurt timp vânzări de șase cifre (bineînțeleles în dolari).

Doar puține titluri ale genului

Joc online

Rezultatele chestionarului ne arată: modul single player va pierde din ce în ce mai mult teren.

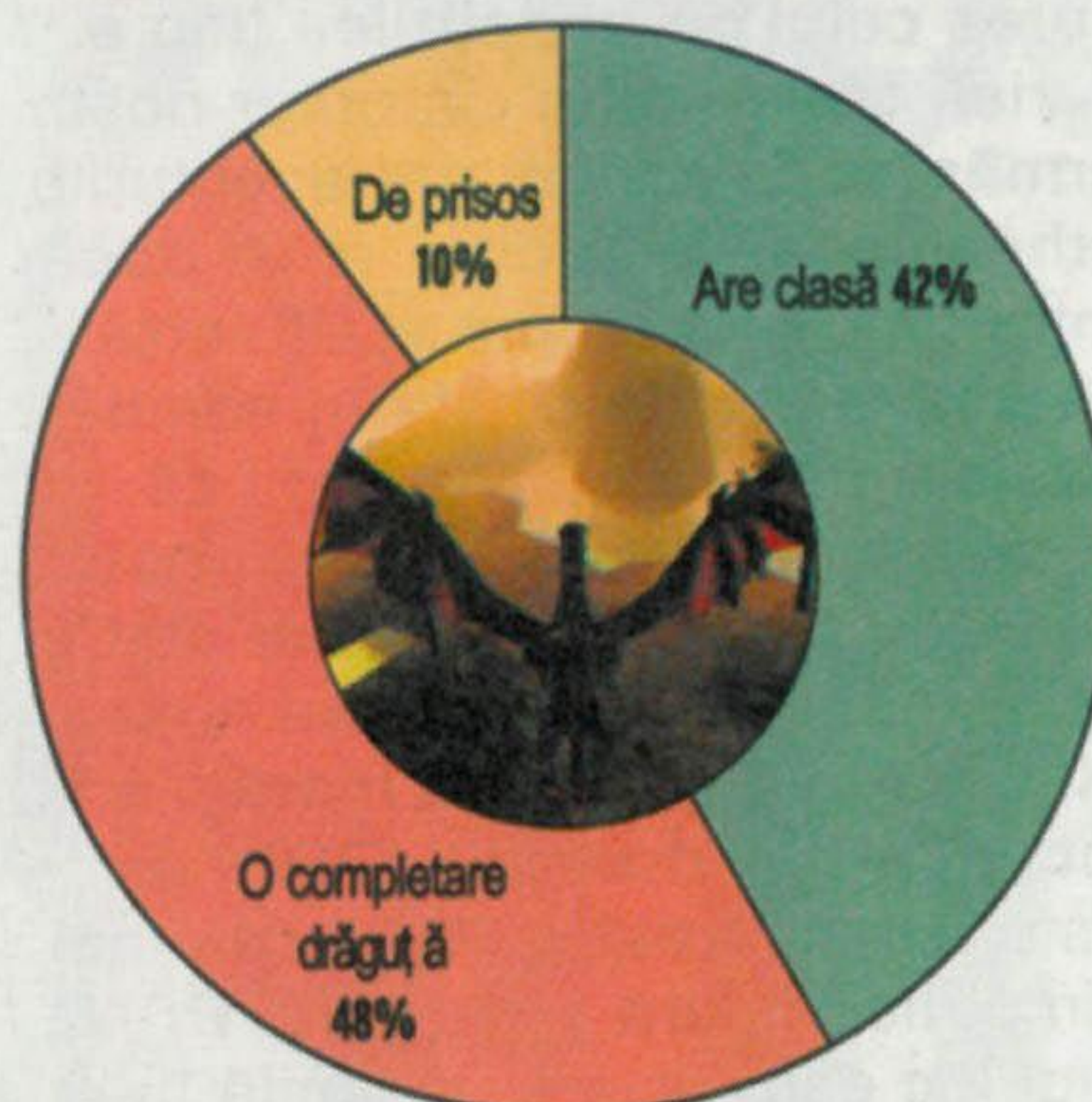
Peste trei sferturi din cititori cred că modul multiplayer va juca un rol hotărâtor în genul action-adventure. În celelalte genuri, bătăliile din rețea au rezolvat deja plictiseala singurătății luptei cu inteligența artificială. Următorul nostru feedback va fi dedicat exclusiv temei joc online, la care vom avea în calcul atât titluri ca *Half Life* sau *Unreal Tournament* cât și luptele online din jocuri precum *Age of Empires 2* sau *Earth 2150*. Chestionarul va putea fi găsit pe situl www.pcgames.de (momentan disponibil doar în limba germană). Toți participanții iau automat parte la tombola la care se vor trage la sorți 10 atractive pachete de joc.



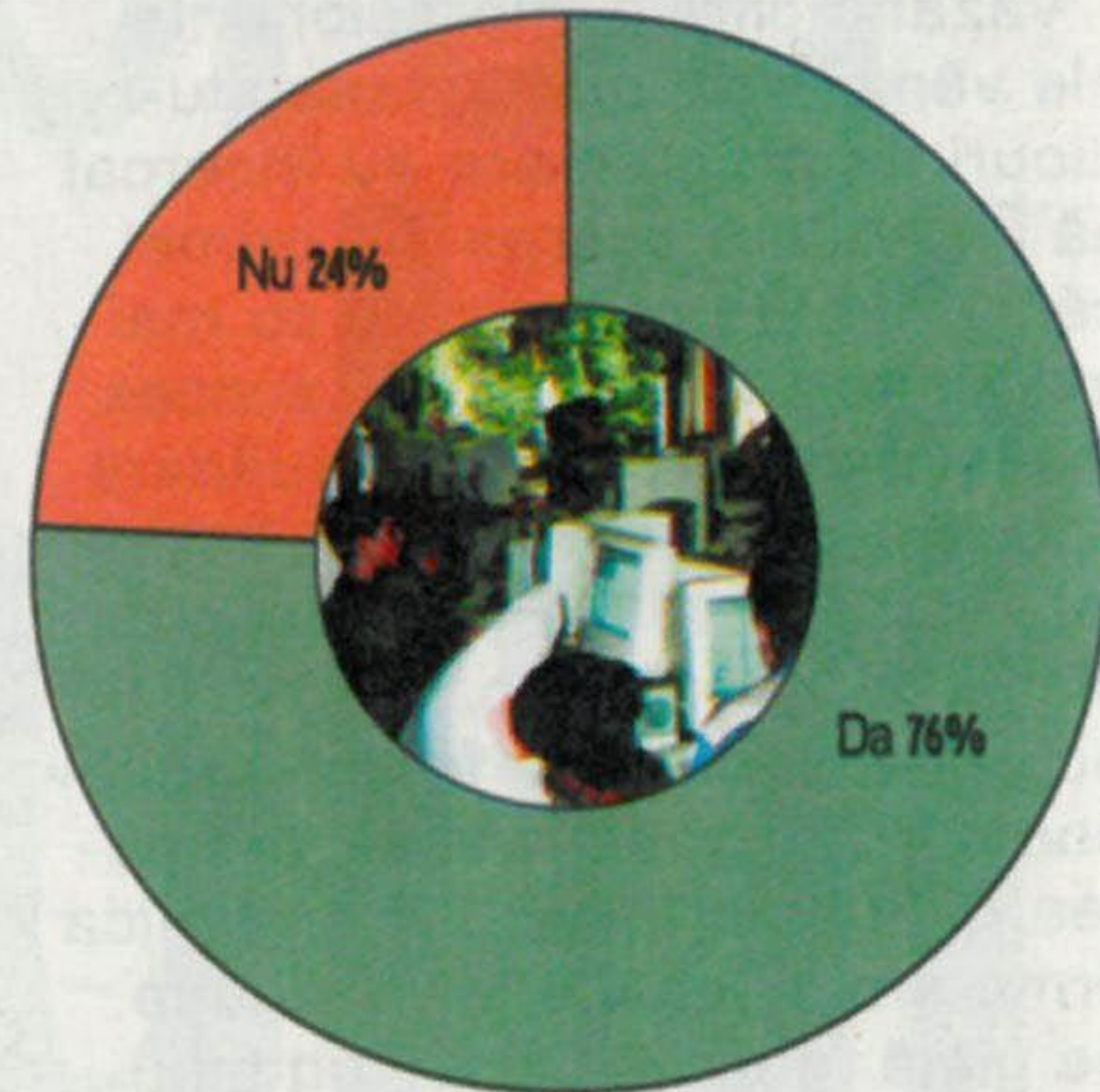
Cel mai mult sunt așteptate *Max Payne*, *Thief II: The Metal Age* și continuarea lui *Cutter Slade*. Rezultatul chestionarului ne arată cerințele cititorilor vis-a-vis de genul action-adventure: după părerea majorității, producătorii unor astfel de titluri ar trebui să se orienteze nu după ego-shooters de genul *Unreal Tournament*, ci mai degrabă după virtuțile clasice, cum ar fi o acțiune comică sau șarade originale; peste un sfert din cititori își doresc să se introducă și elementele ale genului RPG - ceea ce

FEBRA ONLINE

FEBRA ONLINE Va apărea un nou gen: cel al lumilor îndepărtate?



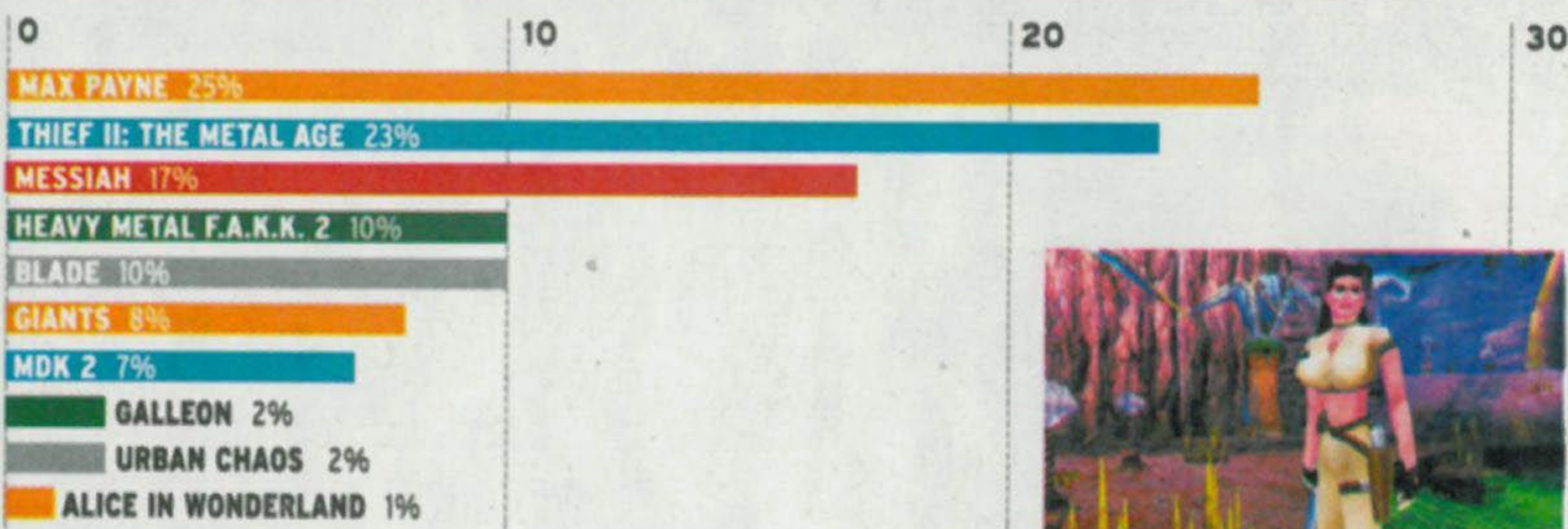
Cum apreciați un mod multiplayer variat precum cel din Drakan?



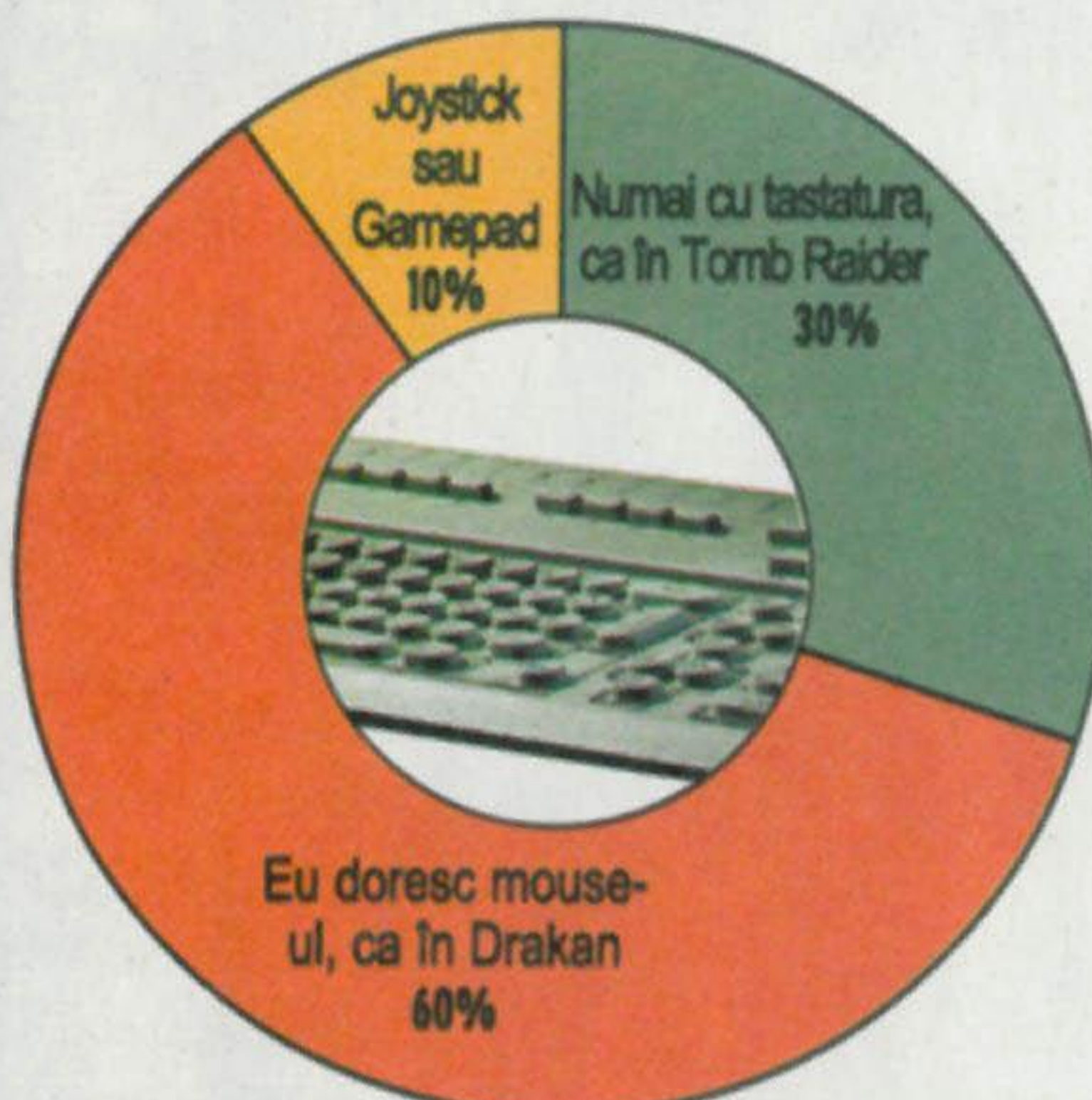
Credeți că modul multiplayer va câștiga teren în viitor?

Perspective Frumoase

JOCURILE VIITORULUI Titluri inovative a la Thief II sunt deja pe lista de dorințe.

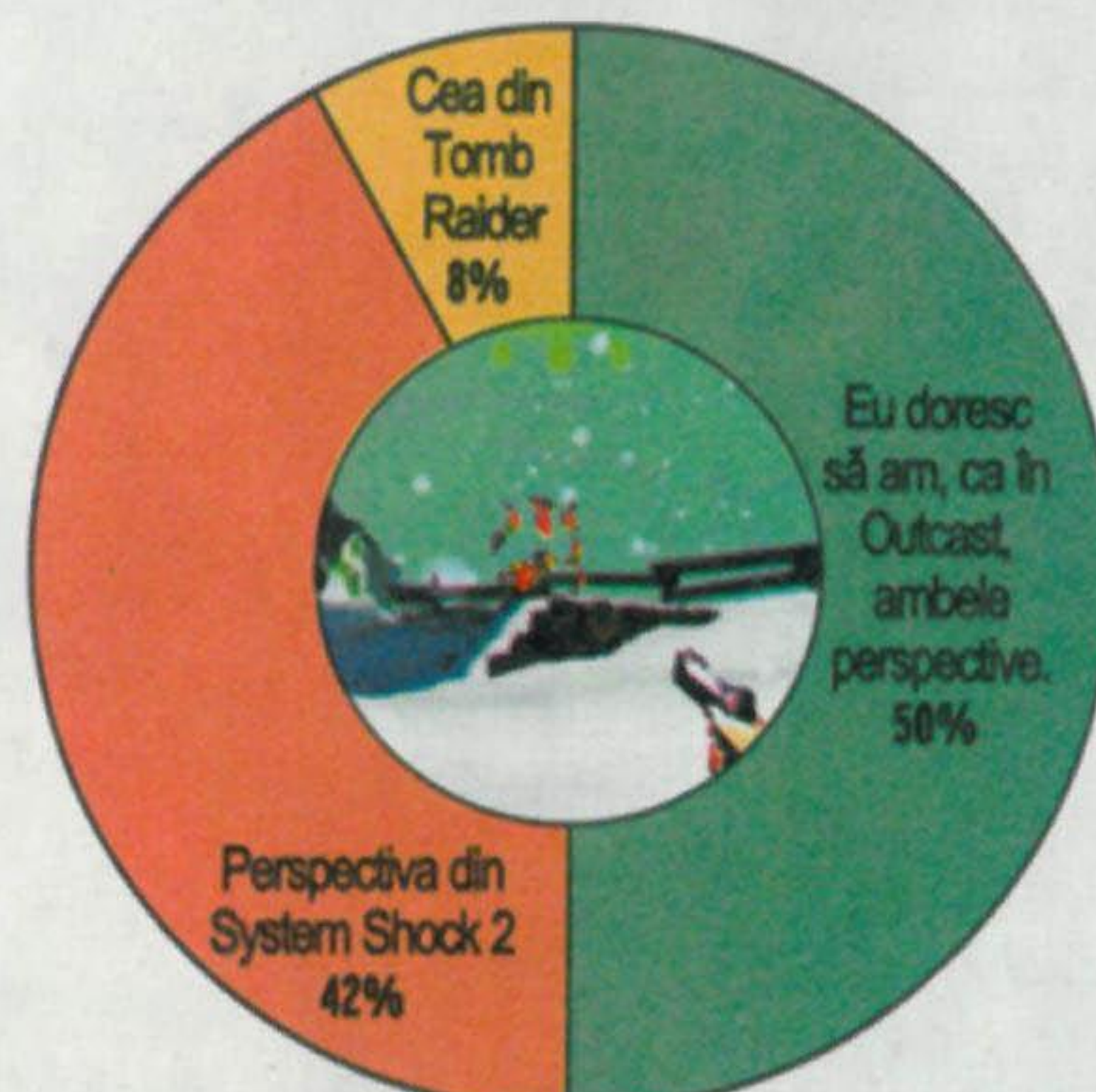


De apariția cărui titlu vă bucurați cel mai mult?



Ce tip de control preferați?

dispun în momentul de față de posibilitatea de a lupta în rețea contra unor adversari în carne și oase. Printre primele zece jocuri se află tocmai un joc care oferă această posibilitate - este vorba de Heretic 2; în afară de el mai există doar un singur titlu intrat în charts, în care jucătorul nu este obligat să lupte numai împotriva inteligenței artificiale. Pretențiile jucătorilor privitoare la jocul în rețea sunt însă îndreptățite: producătorul Looking Glass se gândește deja să introducă în partea a treia a seriei Thief un



Ce perspectivă preferați?

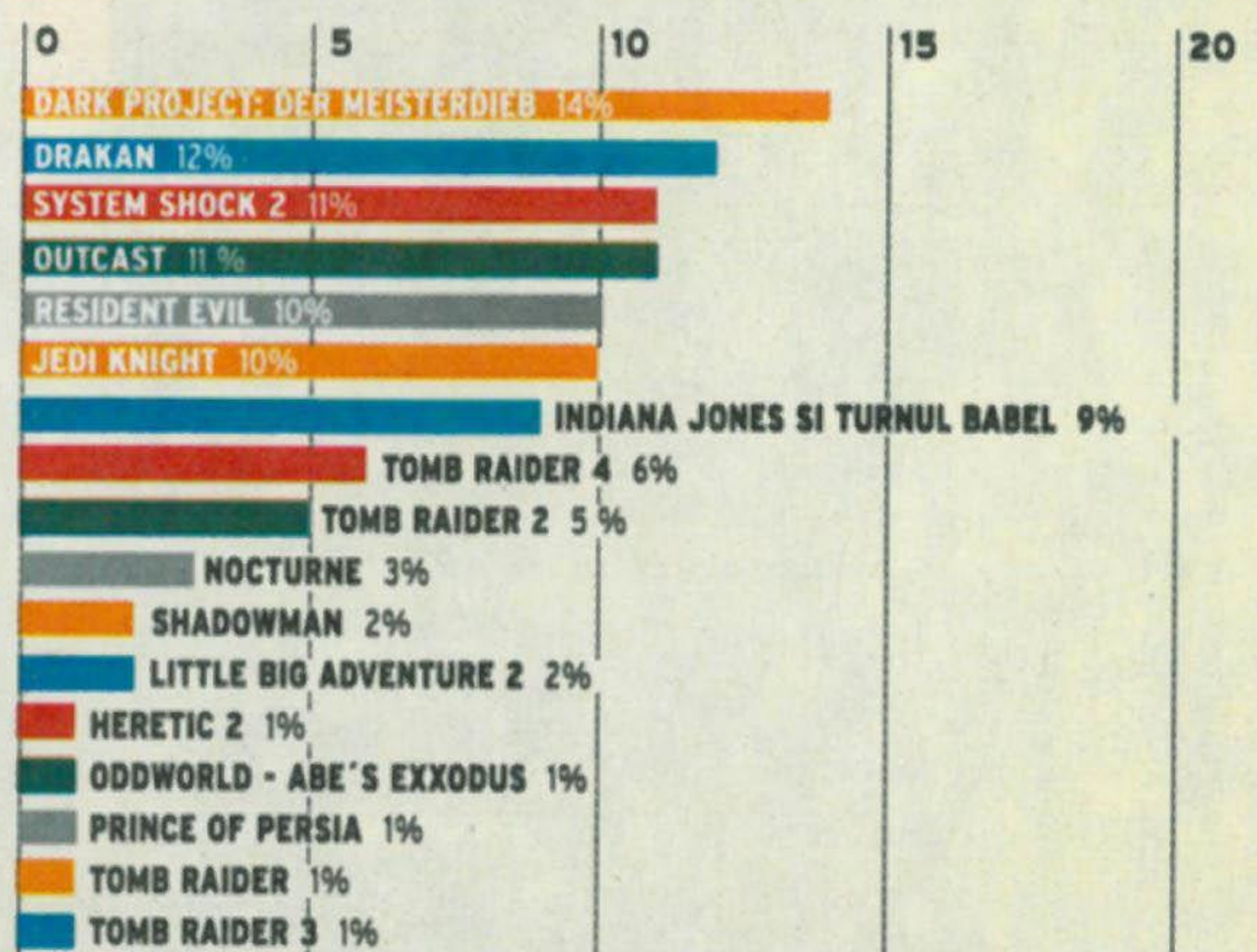
mod cooperativ; pe de altă parte, există zvonuri cum că și Outcast 2 ne va oferi bucuria unui Death-Match. În sfârșit, unele jocuri precum Giants posedă un mod multiplayer care produce o satisfacție mai mare decât jocul single. Momentan, fanii genului își doresc un singur lucru: story comic, multe enigme și o serie care să se poată stabili lângă atotputernicul Tomb Raider.

Peter Kusenberg
t.a. Corneliu Dan

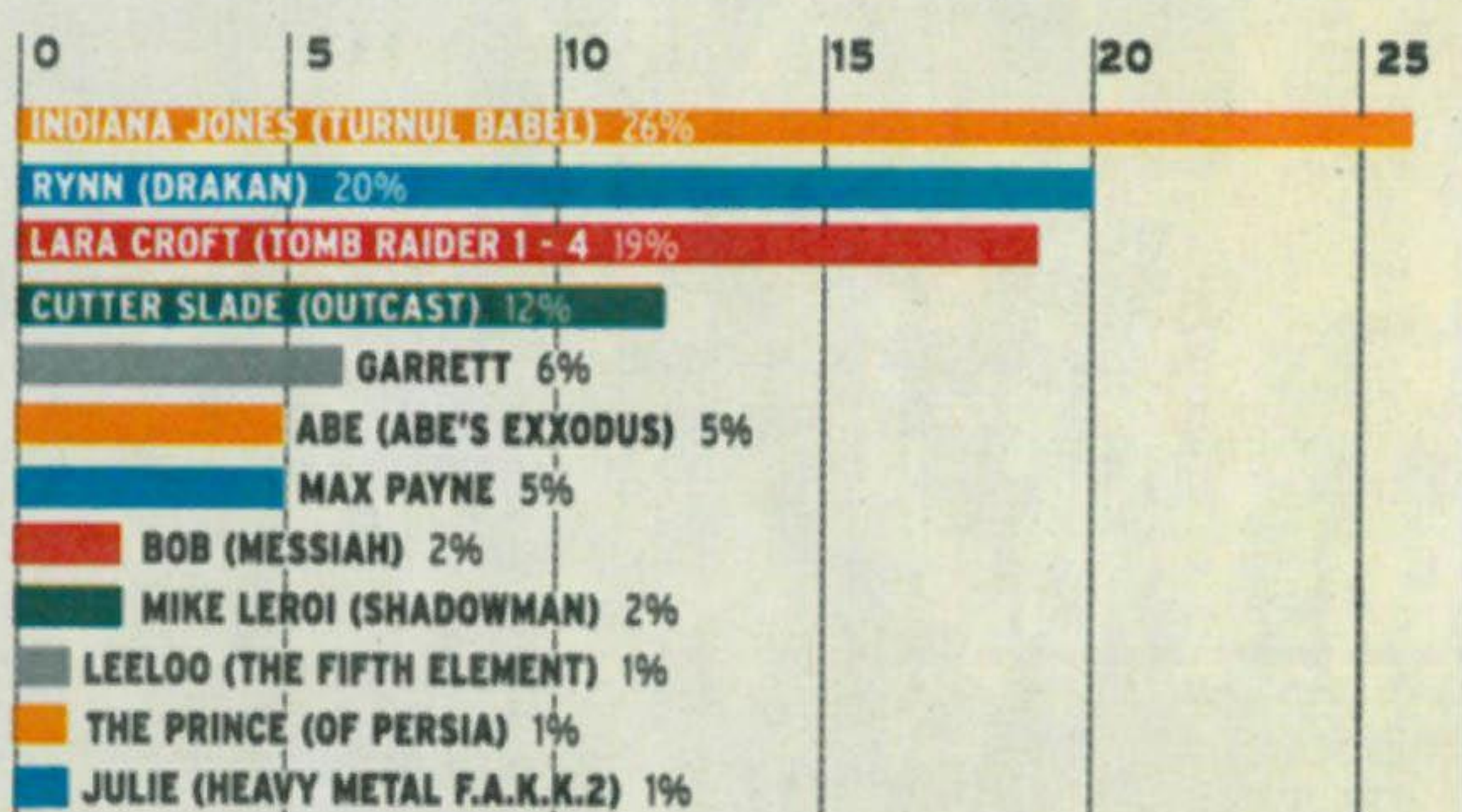
Rezultat - Test

Cititorii noștri sunt încântați de Lara, însă s-ar juca mai degrabă cu Indy Jones sau cu Masterthief-ul Garrett.

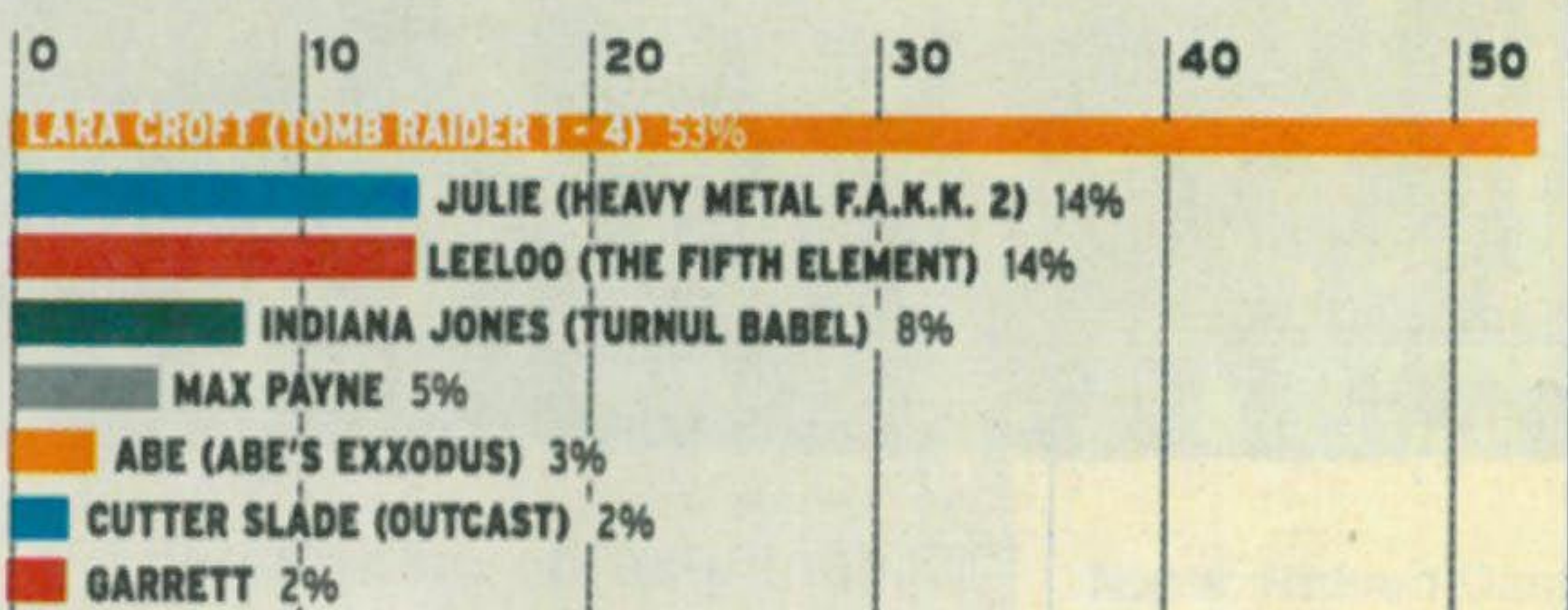
Ce este un action-adventure absolut?



Care erou sau eroină vă este cel mai simpatic?

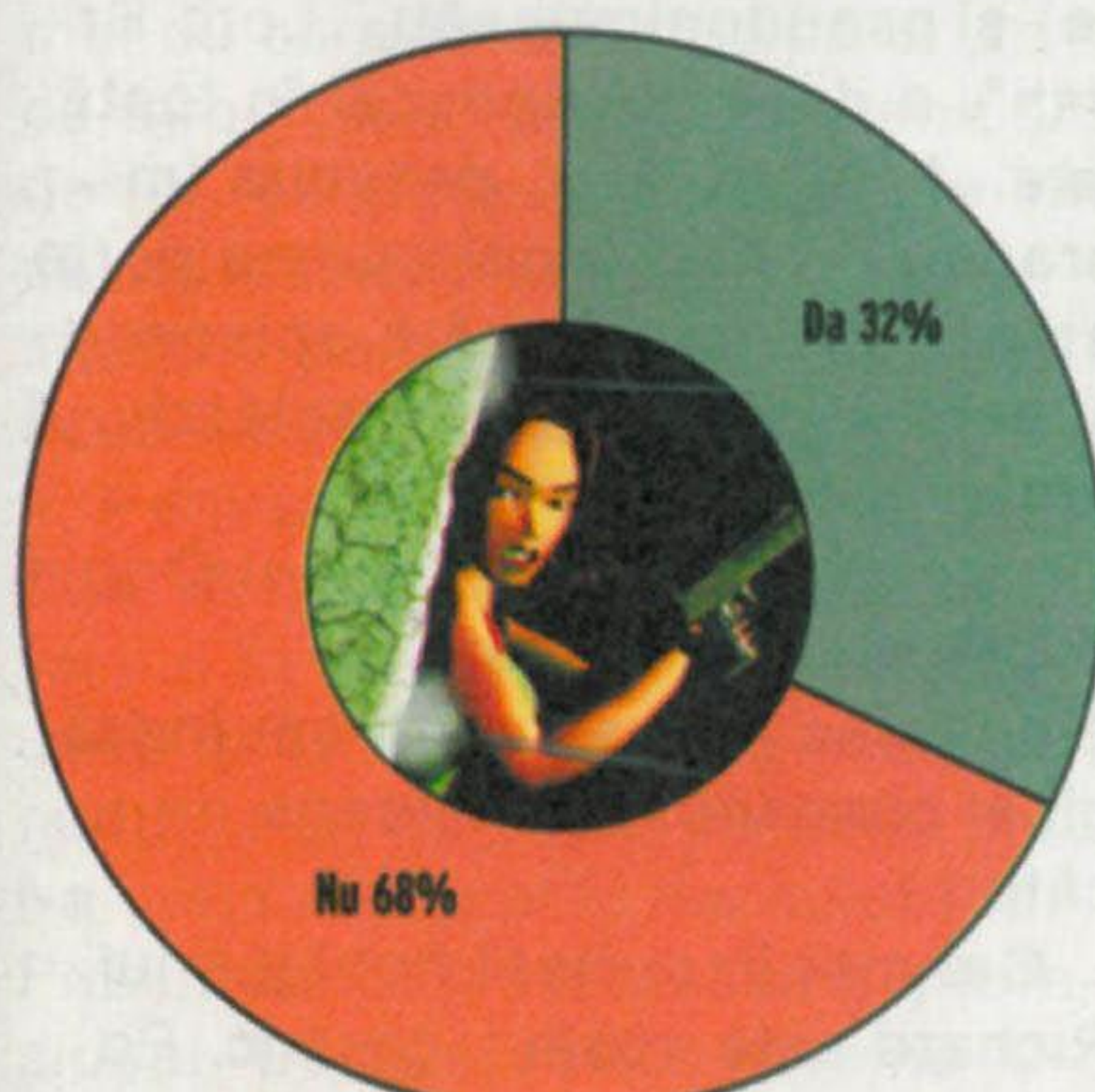


Cu care dintre erol/eroine ați dori să aveți un rendez-vous?

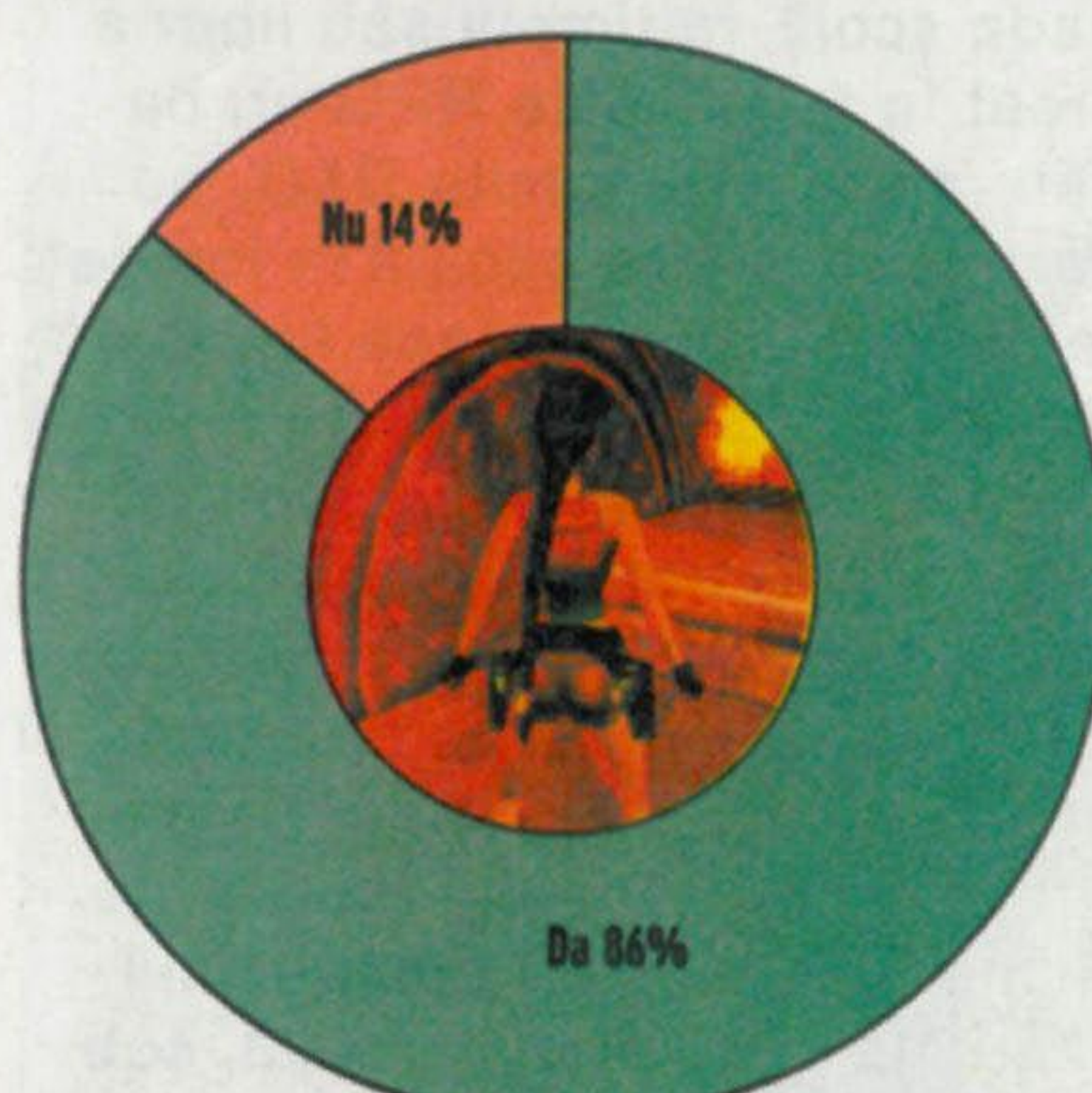


S-a rătăcit arheoloaga?

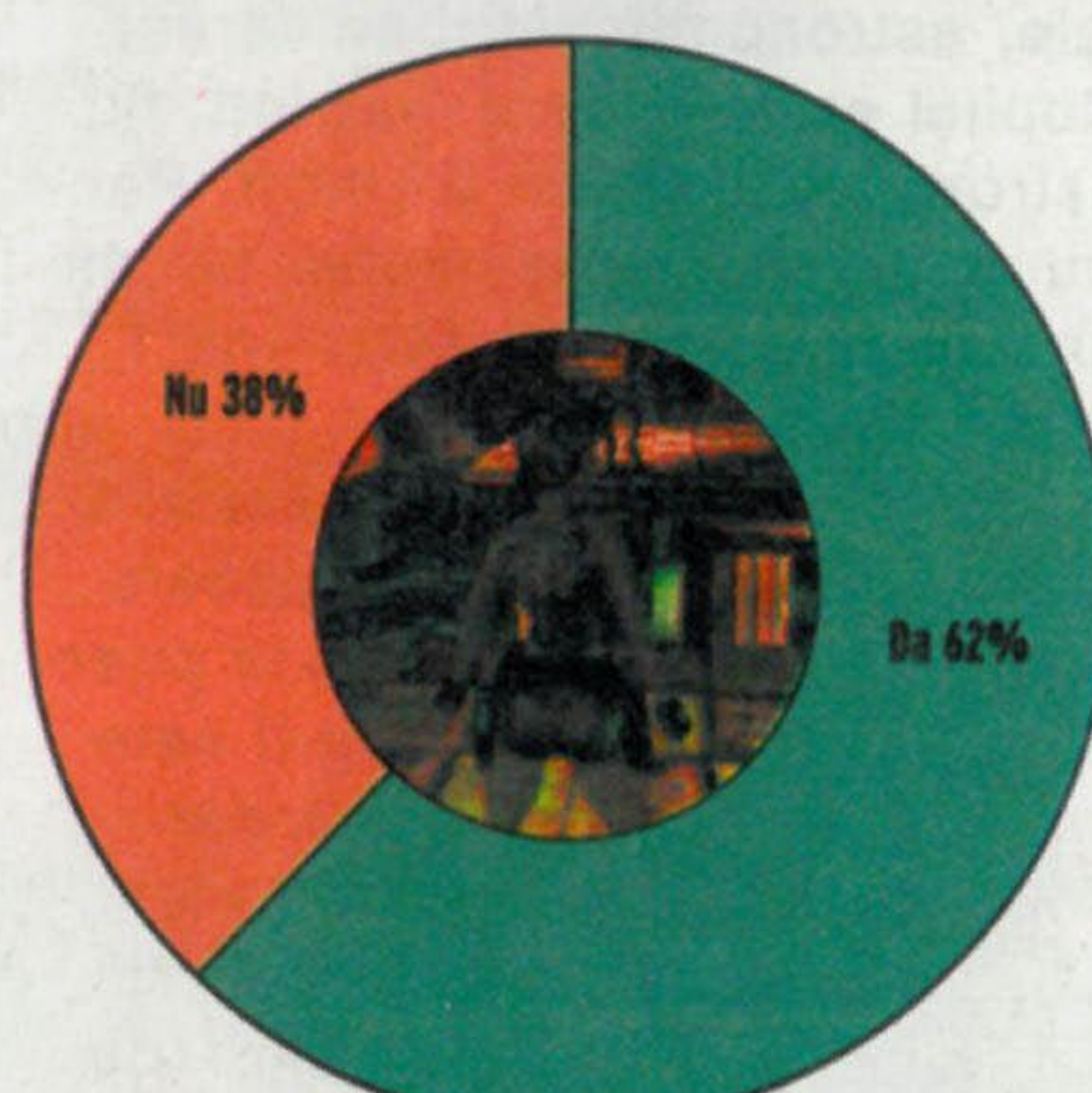
PLĂCERILE SUCCESULUI Cu toate că Lara își degustă încă succesul, fanii își doresc alți eroi



Credeți că jocurile Tomb Raider domină genul?



Ați cumpărat recent partea a patra a seriei Tomb Raider?

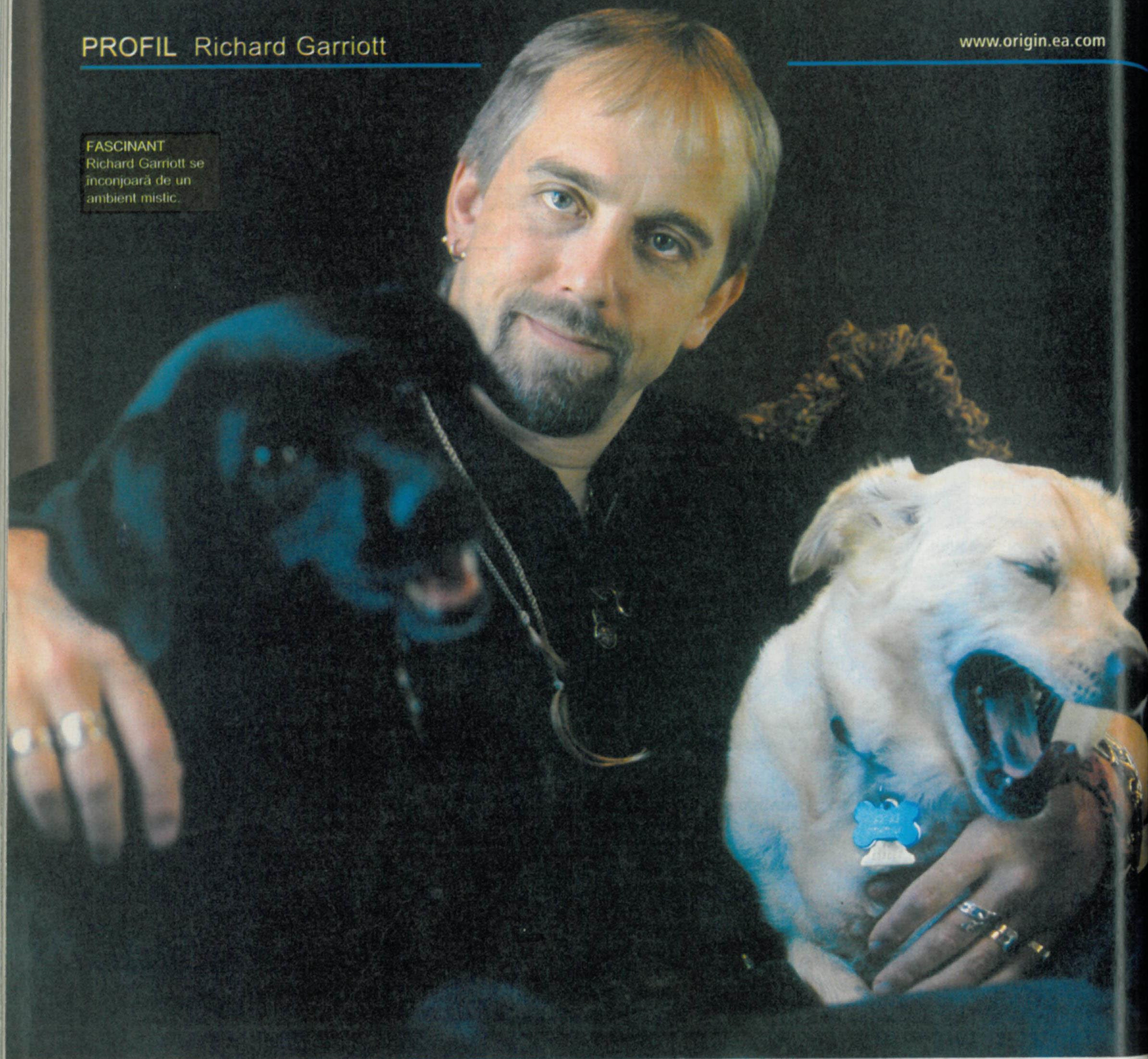


Credeți că ar putea să apară o altă serie de succes care să dea tonul genului?

În anul 1999 patru jocuri au reușit să umbrească calitatea titlurilor Tomb Raider.

FASCINANT

Richard Garriott se înconjoară de un ambient mistic.



Tinându-se de mâna tatălui său, un renumit astronaut din timpuri eroice, un mic băiețel stă întins pe spate în grădină uitându-se la stele. Povestirile tatălui său îl răpesc pe copil într-o lume de vis. Prin fațadă se perindă stelele, astronomia și tot universul. Copilul este Richard Garriott, fiul astronautului Owen Garriott. Pentru mulți el este un mister, ba chiar o ființă supranaturală - mai ales pentru jucători.

Încă de mic copil, Richard era foarte creativ. El crea lăntișoare, brățări și inele - pe unele le poartă și astăzi. Cel mai drag îi este un lăntișor, pe care nu l-a dat timp de două decenii jos de la gât. Doar atunci când tatăl său zbură în cosmos, se despărți de el pentru a i-l da lui. Medalionul are forma unui șarpe și a unui taler, un motiv care se regăsește în

jocurile sale: coroana Lordului British este încrustată cu un astfel de simbol. Pentru a nu pierde lăntișorul, Garriott i-a lipit închi-zătoarea...

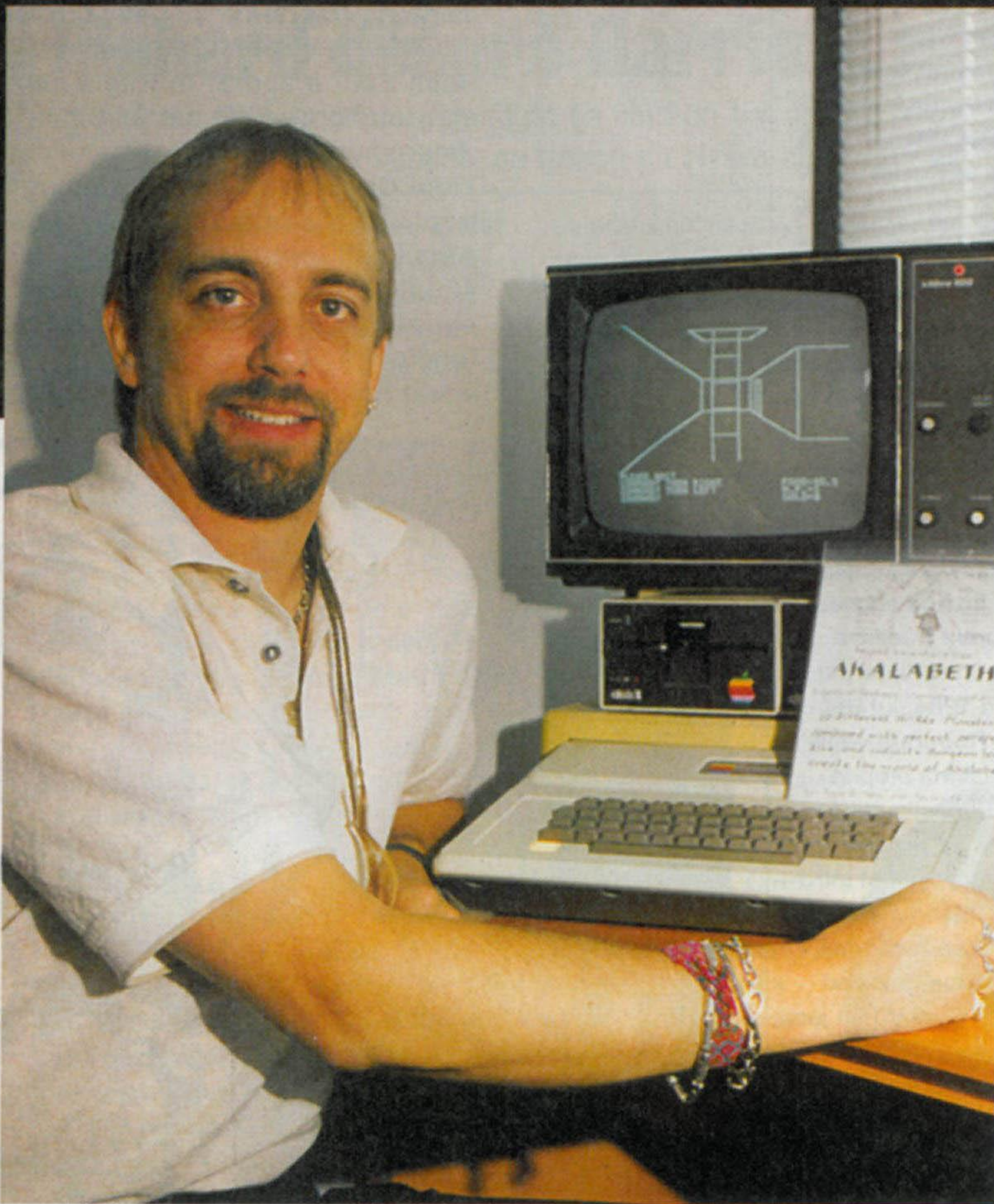
Cariera de designer de jocuri a lui Richard a început încă din perioada școlii. În timpul său liber a creat în total 28 de RPG-uri bazate pe text denumite D&D, pe care le ducea la școală în loc de teme. Pe vremea aceea lucra la firma Computerland, unde a văzut pentru prima dată noul computer Macintosh - Apple II. De cum îl văzu, se și puse pe treabă: D&D 28 trebuia adaptat pentru Apple și pentru posibilitățile sale grafice. Proprietarul firmei îl încurajă pe Richard să vândă în magazinul său câteva copii ale jocului, sub numele de Akalabeth. Jocul nu a avut un succes extraordinar, dar șeful avea încredere în talentul

lui Richard, astfel că trimise o copie a jocului la California Pacific Computer Company. Rezultatul a fost că Richard a semnat în 1979 primul său contract pentru jocuri, a vândut jocul în toată America de Nord (peste 30.000 exemplare) și pseudonimul său, „Lord British”, a devenit cunoscut în toată țara. Anul următor, dezvoltă împreună cu Ken Arnold prima parte a seriei Ultima. După 8 episoade și aproximativ 20 ani mai târziu, îl regăsim pe Richard ca vicepreședinte a companiei Origin Systems, ca acționar la Electronic Arts și ca un om îndrăgit și cunoscut de milioane de jucători.

Cel mai important hobby a lui Richard este spațiul cosmic. Pe lângă modelul unui Sputnik, el mai are în camera sa de zi un costum de cosmonaut, câțiva me-

Cine este Lord British

Adevăratele staruri ale branșei de jocuri PC pot fi numărați pe degete. Richard Garriott a fost unul dintre primii și nu și-a pierdut nimic din popularitatea sa în ultimii 20 de ani. Ca Lord British, el ne aduce acum seria ULTIMA, iar ca Richard Garriott, el îmbogățește branșa cu carisma și calitățile sale de divă.



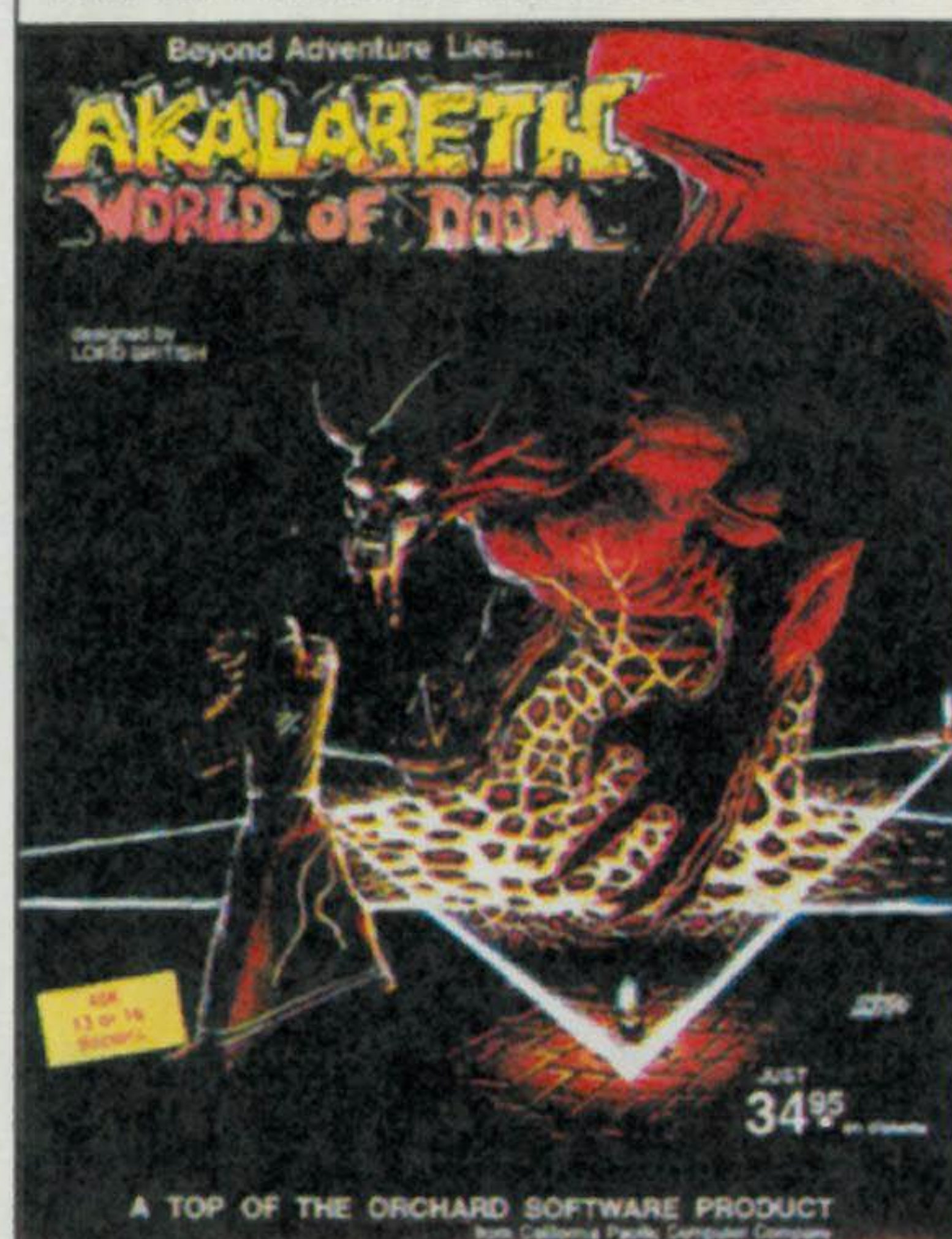
EPOCA DE PIATRĂ Akalabeth sau D&D 28b este o relicvă care mai rulează încă pe un original Apple II. Între timp există și o variantă PC a jocului.

teoriți mici și nenumărate fotografii cât peretele. Pentru familia Garriott, cucerirea universului este o treabă de familie. Tatăl său, Owen, a fost astronaut pe Skylab3 și a luat parte la nenumărate proiecte NASA. Entuziasmul cu care tatăl participa la „race into space” a fost moștenit și de fiu. Țelul său declarat este să călătorească măcar o dată în spațiu - pentru care a și rezervat două călătorii, prin diferite agenții. Pentru cea de-a treia, mai trebuie să strângă din dinți. Cu câțiva ani în urmă, a cumpărat Jeep-ul sovietic cu care cosmonauții s-au deplasat pe lună, însă l-a vândut înapoi guvernului rus. Pasiunea sa îl afectează și profesional. De o bucată de vreme lucrează la o lume de joc futuristică, care va fi probabil integrată într-o nouă serie de jocuri. Prea

Nume: Richard Garriott
Vârsta: 39
Hobby: călătoriile, astronomia
Studii: nu are
Meserie: Designer de jocuri
Cel mai mare succes: Ultima VII
Firma: Origin Systems
Distribuție: Electronic Arts

Softografie

De peste douăzeci de ani, meni-
rea lui Richard este seria *Ultima*.



BY LORD BRITISH Prima sa opera
a fost scrisă de Garriott sub pseudonim.

Anul	Titlu	Punctaj
1979	Akalabeth - World of Doom	-
1980	Ultima I: The First Age of Darkness	-
1982	Ultima II: The Revenge of the Enchantress	-
1983	Ultima III: Exodus	-
1985	Ultima IV: Quest of the Avatar	-
1988	Ultima V: Warriors of Destiny	-
1990	Ultima VI: The False Prophet	-
1990	Worlds of Ultima: Savage Empire	-
1991	Worlds of Ultima: Martian Dreams	-
1992	Ultima VII: The Black Gate	90%
1993	Ultima VII Part 2: Serpent Isle	92%
1994	Ultima VIII: Pagan	94%
1997	Ultima Online	-
1998	Ultima Online II: The Second Age	-
2000	Ultima IX: Ascension	85%

Richard Garriott a început programa-
rea de jocuri la școală, pe când avea
14 ani. Când a apărut Apple II cu ca-
pacitățile sale grafice extraordinare,
Garriott scria deja cel de-al 28-lea
joc. Firma California Pacific a preluat
distribuția și i-a deschis gustul să
continue. Ultima I a fost un succes și
mai mare, dar California Pacific a
ieșit din afacere. Pentru Ultima II a
fost aleasă Sierra. În 1984, lui Ri-
chard și fratelui său Robert le veni
ideea să înființeze o firmă proprie
pentru a ridica nivelul câștigului. În
părțile IV-VI, jocul plin de acțiune de-
veni un joc epic RPG și au fost intro-
duși Avatarul, Lord Britannia și Lord
British. Garriott a vrut să facă bani
cu seria Worlds of Ultima, folosind
engine-ul del Ultima VI pentru un joc
de science-fiction. Fanii l-au pedep-
sit prin neluare în seamă și Ultima
VIII a avut foarte puțin succes, în ci-
uda marelui procent de acțiune din
joc.

Șeful lui Gar-
riott a trimis
în secret unui
producător
prima copie a
jocului, pu-
nând
astfel prima
cărămidă la o
carieră de
succes.



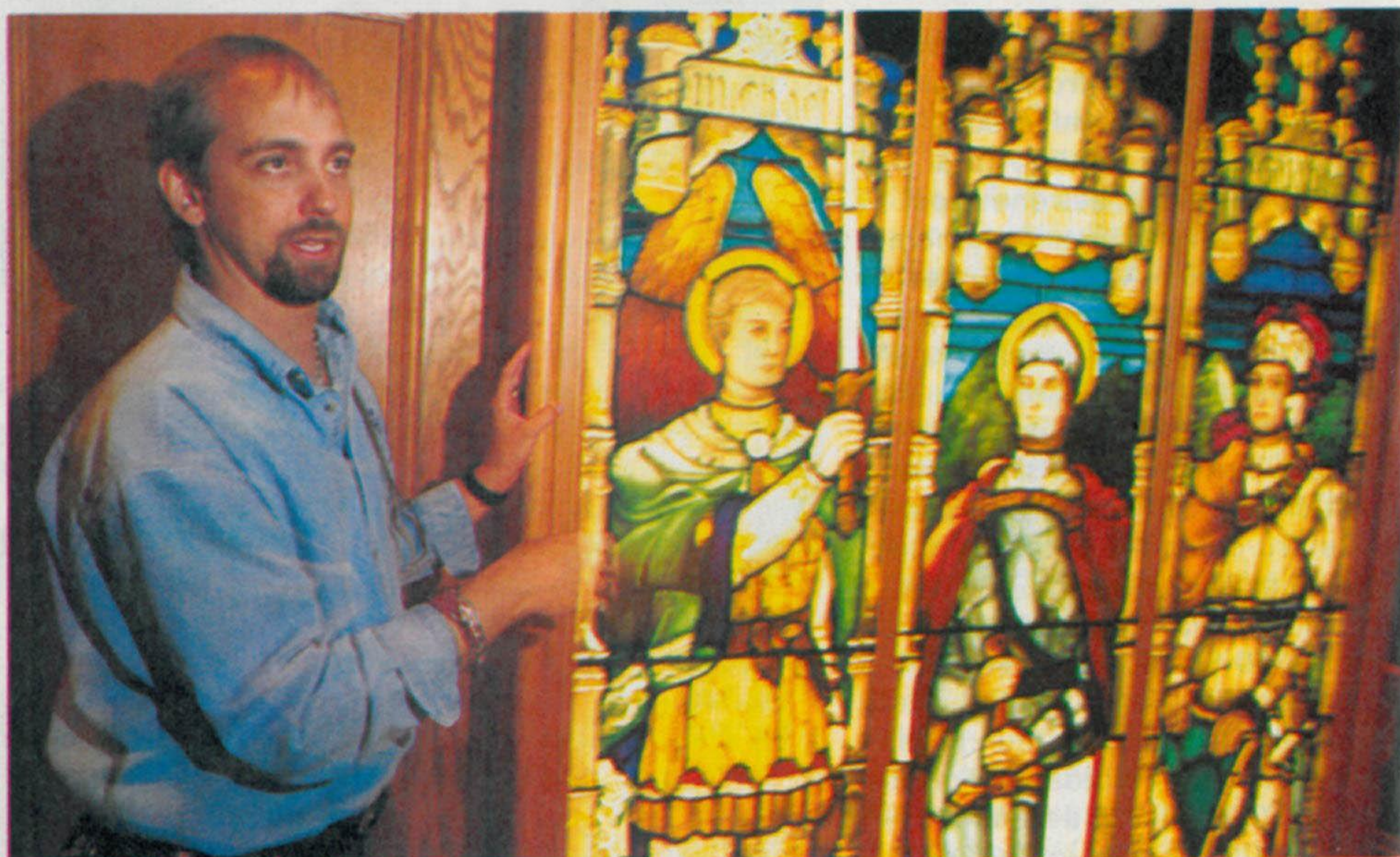
GARGOYLES PE ACOPERIȘ Casa lui Garriott este păzită de patru Gargoyles care
stau pe turnul observatorului, fapt pentru care casa sa este cunoscută în toată țara.

multe detalii despre acesta nu am
primit, proiectul fiind strict secret
- cu atât mai mult cu cât nu
există decât foarte puține con-
cepte asemănătoare, iar Richard
dorește să inventeze un concept
de joc cu totul nou.

Când nu are de lucru o perioa-
dă mai lungă, Richard pornește în
călătorii. Împreună cu câțiva prie-
teni buni a străbătut Polul Nord și
Polul Sud, a zburat în Rusia pe
un prototip de MIG, iar în China a
„împrumutat” câteva bucățele din
Zidul Chinezesc. A văzut pădurea
tropicală și cea mai mare parte a
Africii, iar contra sumei de
40.000\$, a închiriat un submarin
pentru a putea vedea Titanicul pe
fundul mării. Asemănarea cu
acest hobby din seria Ultima este

neîndoielnică: cea mai importantă
misiune a jucătorului este de a
călători prin lumea virtuală și de
a aduna relice. La capitolul ma-
gie, dragoni și demoni, Richard
este de neîntrecut.

Casa familiei Garriott a devenit
un monument încă timpul vieții. O
mulțime de culoare secrete, un
observator astronomic pe acope-
riș excelent dotat și un pool care
se află jumătate în casă și jumă-
tate afară, demonstrează pasi-
unea sa pentru arhitectura origina-
lă. În spatele portalului sunt adu-
nate obiecte bizare și tainice ale
celor mai diferite civilizații. Cole-
cția de costume spațiale și armuri
medievale, craniul de triceratops,
bucata din zidul chinezesc, pre-
cum și scheletul uman numit Pe-



SACRAL Dacă sunt bune în joc, atunci sunt bune și în casă.

■ CU COLȚI
Pasiune pentru colți uriași: în dreapta - craniul un triceratops, în stânga - dotarea de bază a unui vânător de vampiri.

Richard despre Garriott

În interviu, Richard ni se dezvăluie ca fiind un om obișnuit care, în ciuda uriașului său succes, se descurcă și fără alura de star.

dro, seamănă extrem de mult cu ciudățeniile și coloratura unui talcioc. Terenul casei se află pe cel mai înalt punct din Austin pentru a fi (el și telescopul) mai aproape de stele. Casa lui este renumită în Austin ca fiind una dintre cele mai originale case, dar, în comparație cu noul său proiect „castle”, vila pare a fi doar un șopron în grădină. La sfârșitul anului 2001, pe un teren de 45 ha va apărea noul său domiciliu, care va fi o adevărată capodoperă a gustului său neobișnuit datorită sălii susținute pe stâlpi, peșterilor artificiale, portului medieval la un lac, sălii de bal și altor dotări extravagante. Richard plănuiește un dormitor cu tavan culisant și cu patul pe o platformă hidraulică - special construite pentru a putea dormi pe acoperiș; "ar fi o metodă foarte comodă de a face camping".

Harald Wagner
t.a. Corneliu Dan

Care a fost cel mai mare succes al tău?
Ultima VII. Cinstit vorbind, m-a cam mirat, deoarece în această versiune am renunțat la tipicele picturi alb-negru. La acea dată nu se putea prevedea că așa ceva ar avea succes.

Ce îți place la meseria ta?
Faptul că pot să mă dezvolt în continuare. La început nu eram nici programator, nici povestitor sau filozof - iar acum sunt câte puțin din fiecare. În primele trei părți ale lui *Ultima* am învățat Basic și Assembler, în următoarele trei - aranjarea diferitelor povestiri, iar în ultimele trei - am îmbogățit universul seriei *Ultima* prin faptul că nu există oameni buni și oameni răi.

Ce nu îți place la meseria ta?
De când am o firmă proprie primesc multe scrisori de la jucători. Unele sunt scrisori inocente ale fanilor, iar altele sunt amenințări cu moartea de la jucătorii dezamăgiți sau de la fanaticii duși de acasă. Acest lucru m-a neliniștit mai ales în primii trei ani.

De care din defectele tale ai vrea să scapi?

De aceea că vreau să fac singur tot ceea ce pot face. La începutul lui *Ultima IX*, a trebuit să dau o mână de ajutor la managementul firmei Origin și să las programarea jocului pe mâna lui Warren Spector. A fost o perioadă rea pentru mine - nu pentru că altcineva a lucrat la *Ultima*, ci pentru că eu nu am putut să lucrez la joc.

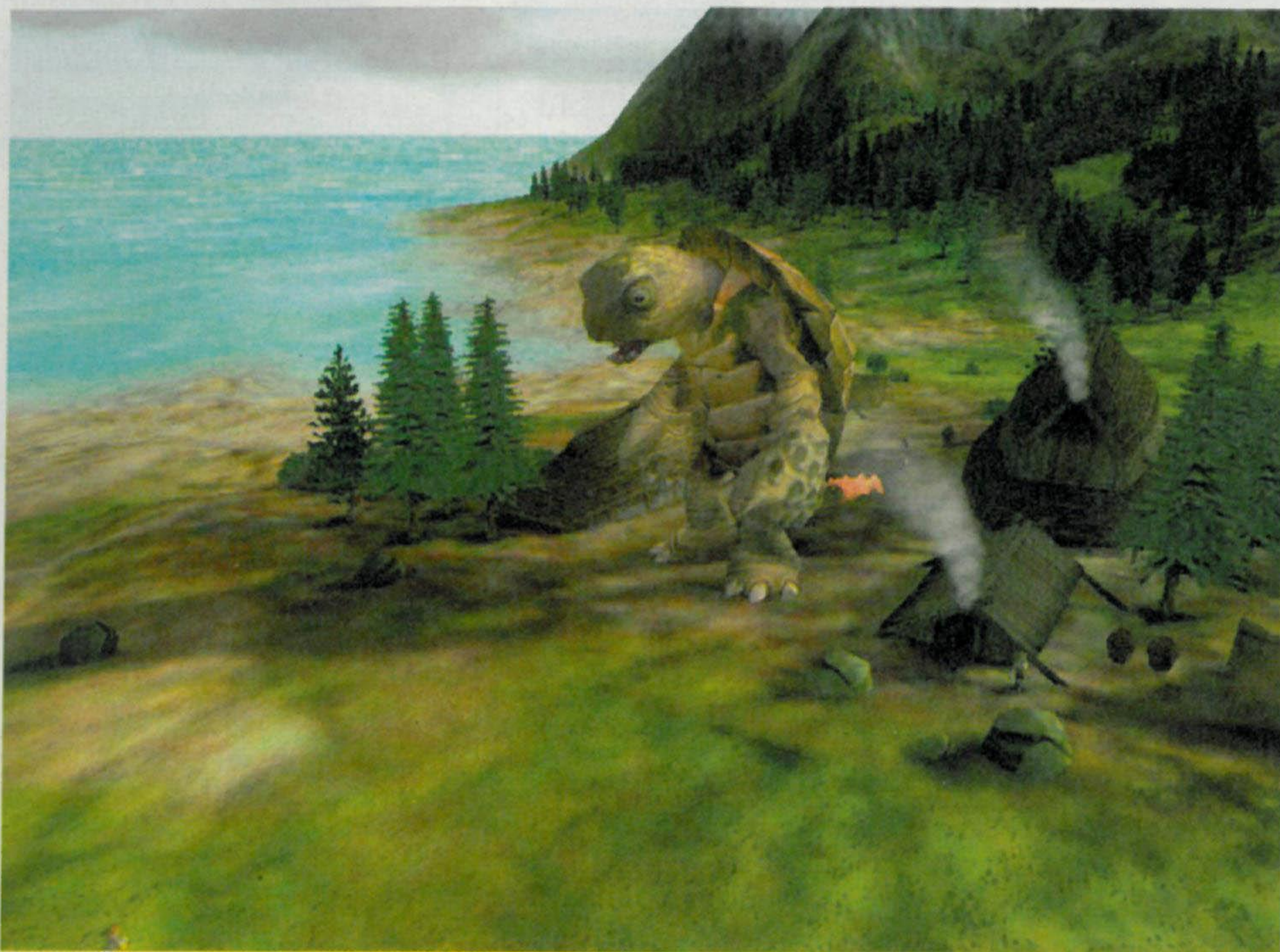
Nu ți-a fost frică niciodată că nu vei avea succes, mai ales că nu ai nici o diplomă de absolvire?

Câștigam bani deja din liceu, așa că doream să intru în viața profesională cât mai repede posibil.

În timp ce prietenii mei studiau, eu mi-am putut face un renume. Cred că se poate învăța orice și singur dacă ții neapărat sau dacă e nevoie. Și încă foarte simplu: te pui la treabă, încerci și îți dai încontinuu bice.

Telul declarat al lui Garriott este de a zbură în spațiu - motiv pentru care a și rezervat două călătorii la diferite agenții.





SINUCIGAȘA Broasca țestoasă îi provocă nopți albe lui Andy Robson. AI-ul dezvoltat de el nu a putut-o împiedica să se înece într-o baltă până la genunchi.

A DEVORA sau a fi devorat

Aaaah! Bugs!... Nu, nu e vorba despre misticele „millenium-bugs”. Greșelile mistice de programare sunt ele însele un mit. Greșeala este ceva concret, ceva cu care un programator se întâlnește în fiecare zi și nu are nimic tainic în ea.

Întâmplător mă aflu la Andy Bass tocmai atunci când acesta descoperi greșeala denumită de el „mănâncă-ca-un-porc”. Andy lucra la mimica feței unei maimuțe și începuse să facă testele de aplicație pentru a vedea cum se va comporta în timpul jocului. Urmăream maimuța care se furișă într-un sat pentru a găsi ceva de mâncare. Nu departe de ea se afla un porcușor care râma și el noroiul în căutare de hrană. Maimuțoiul se aplecă în față, luă porcușorul și tocmai când voi să-l îndese în gura-i mare deschisă ...dispăru.

Acest fapt declanșă o dezamă-

gire totală printre programatori, care încercau să găsească cele mai diferite explicații pentru greșeală aruncând, bineînțeles, vina pe ceilalți colegi ai lor. În cele din urmă, Jonty Barnes a fost cel care a găsit explicația corectă: maimuțoiul înfometat luase porcușorul care tocmai își lua masa. Cu puțin mai înainte ca maimuțoiul să înghită porcușorul, acesta din urmă își lua următoarea înghițitură. Iar hrana cea mai apropiată de gura sa era în acel moment... maimuța. Minusculul porcușor l-a înfulecat pe King Kong dintr-o înghițitură!

Șilocuitorii satului se pot comporta, în anumite situații, foarte ciudat. Jamie Durrant observa un muncitor care se deplasa de acasă spre un depozit. Dintr-o dată, acesta se întoarse înapoi acasă, unde stătu câteva secunde. După aceea, porni din nou spre magazie, pentru a renunța iarăși la jumătatea drumului. Bucia se repetă deja la infinit. În cele din urmă s-a găsit greșeala: muncitorul lucruse mai înainte pe un câmp și i se făcuse foame. Astfel că plecă spre casă unde își dădu seama că nu mai avea nimic în cămară. O porni spre magazie pentru a-și reaproviziona cămara, însă, mai înainte ca el să poată ajunge, programul descoperi că îi era foame și îl trimise spre casă să mănânce ceva. Acasă el nu găsi nimic de mâncare, așa că o porni spre depozit...

Câteva zile mai târziu, Andy Robson descoperi că gigantica sa

broască țestoasă este sinucigașă. Sau tâmpită. După o zi lungă și obositoare de lucru, ea se întinse să se culce. Din păcate ea făcu acest lucru tocmai când se afla până la genunchi într-o baltă de noroi – astfel că se îneacă în fața lui Andy.

A fost odată un bug – deci o greșeală de programare – care ne-a oripilat și ne-a provocat tuturor greață. Fiecare creatură individuală trebuie să se comporte într-un joc cât mai realist posibil. Graficienii și programatorii, în joacă (ei fac oricum parte din categoria adulților copii), exagerează câteodată cu realismul. De aceea există părți ale programului care nu au fost plănuite și nici aprobate să apară în versiunea finală a jocului (cel puțin teoretic). Însă se poate întâmpla ca, atunci când lucrezi vreo doi ani la un program, să rămână totuși niște părți idioate de care între timp ai uitat. Comportamentul acesta lipsit de gust a fost observat la un maimuțoi. El își satisfăcea nevoile peste un tufiș în care creșteau fructe. Încă zâmbind fericit, îl apucă foamea și porni să mănânce ceva. Prima hrană pe care o găsi au fost, normal, fructele din tufișul de sub el. Acestea prinseseră între timp o tentă maronie scârboasă, însă maimuțoiul le îndesă totuși în gură. Richard Evans, cel care a programat partea de AI a jocului, urlă sărind de pe scaun. Ne gândeam că probabil o fi uitat să introducă vreo funcție în program care să împiedice acest lucru. Dar funcția exista – Richard era însă infuriat că maimuțoiul arăta de parcă îi făceau plăcere urât mirositoare fructe. AI-ul care trebuia să aibă grijă să împiedice tocmai acest lucru nu funcționa. Câteva secunde mai târziu, maimuțoiul zăcea pe pământ și era în mod evident grav bolnav – Richard strălucea: asta voia și el...

Steve Jackson
t.a. Corneliu Dan



NU TOT CE ZBOARĂ... Maimuța trebuia să învețe mai întâi să-și învingă nevoile.

0 chestiune de tact

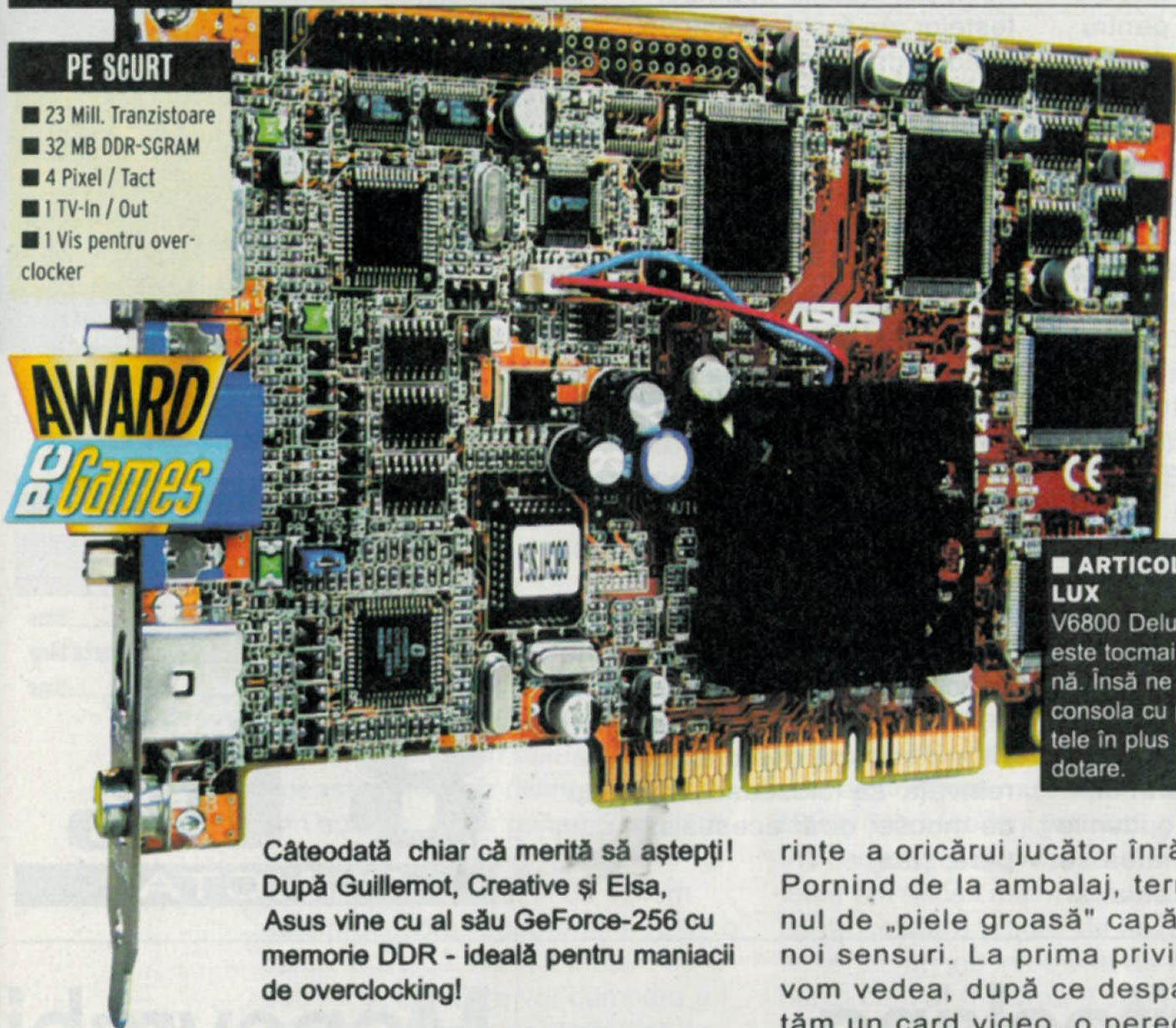
Asus livrează cu al său V6800 Deluxe o excelentă contribuție la trendul GeForce.

FACTS

■ PRODUS AGP-V6800 Deluxe ■ CATEGORIE Placă grafică ■ PRODUCĂTOR Asus ■ PRET cca. DM 699,- ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut

PE SCURT

- 23 Mill. Tranzistoare
- 32 MB DDR-SGRAM
- 4 Pixel / Tact
- 1 TV-In / Out
- 1 Vis pentru over-clocker



ARTICOL DE LUX

V6800 Deluxe nu este tocmai ieftină. Însă ne putem consola cu punctele în plus pentru dotare.

Câteodată chiar că merită să aștepti! După Guillemot, Creative și Elsa, Asus vine cu al său GeForce-256 cu memorie DDR - ideală pentru maniacii de overclocking!

Laboratorul nostru de teste a stat în ultimele luni sub semnul lui GeForce 256. Prin noua sa generație de chipuri grafice, Nvidia a reușit să-i si-lească pe concurenții săi S3, 3dfx, Matrox și Ati să adopte rolul de spectatori. Mai înainte ca acestea să poată contracara, a fost adus la noi pentru testare ultimul model de GeForce. Vă vom spune de ce AGP-V6800 Deluxe de la Asus ar trebui să stea pe lista de do-

rințe a oricărui jucător înrăit. Pornind de la ambalaj, termenul de „piele groasă” capătă noi sensuri. La prima privire vom vedea, după ce despachetăm un card video, o pereche de ochelari 3D, o salată de cabluri video, software (Drakan, Rollcage, Ulead VideoStudio 3 și software-ul pentru DVD-Player). Cardul este echipat cu 32 MB DDR-SGRAM, cu un ventilator sănătos precum și cu mufe video in și out (S-VHS, Composite). Chipul GeForce rulează la o frecvență de tact de 120 MHz, iar memoria la 150 MHz. În total, datorită tehnicii sale speciale de transfer (2 pachete de date pe semnal), ajunge la o frecvență efectivă de 300 MHz. Mulțumită pachetului bine dotat, V6800 Deluxe



Asus își confirmă renumele de fabricant de carduri grafice cu acel „ceva” nedefinit.

Thilo Bayer

OPINIE

Mă gândeam deja că tema GeForce este epuizată. Tocmai atunci apare Asus cu cardul DDR și-mi fură iluzia. Sunt încântat nu atât de excelenta dotare care-i conferă puncte în plus. Micile fineturi, cum ar fi dezvoltarea ireproșabilă a driverelor și inteligentul program de monitorizare, sunt ceea ce mă încântă cel mai mult și-i conferă lui V6800 „sarea din bucate”.

poate mulțumi ambele categorii de utilizatori: pe de o parte, se adresează gamer-ului maniac, iar pe de altă parte, placa este extrem de potrivită pentru utilizatorul de multimedia (Video, DVD). Dacă utilizatorul nu este totuși mulțumit de performanțe, în cutie se mai află un pachet software pentru monitorizare și overclocking, cu ajutorul căruia se mai pot smulge din placă câțiva megahertzi suplimentari. Testat pe Quake 3 Arena, framerate-ul crește vizibil în clipa în care se mută spre dreapta butonașul de reglare al chipului și software-ului. Cardul a funcționat la noi foarte stabil în frecvențe de 135/335 MHz. În concluzie, maniacii de overclocking vor găsi ceea ce căutau în acceleratorul Asus.

Thilo Bayer
t.a. Corneliu Dan

Viteza grafică

Cum se comportă AGP-V6800 Deluxe în teste?

Quake 3 1.11 (PIII 500, OpenGL, High Quality)

Frames:	0	10	20	30	40	50	60	70
1.024 x768								
AGP-V6800 135/335 MHZ							60	67
3D PROPHET DDR-DVI 133/300 MHZ							58	66
AGP-V6800 120/300 MHZ							56	65
ERAZOR X 120/166 MHZ							40	61

Drakan 4.42 (PIII 500, Direct3D)

Frames:	0	10	20	30	40	50	60	70
1.024 x768								
AGP-V6800 135/335							38	38
3D PROPHET DDR-DVI							37	38
AGP-V6800 120/300							37	38
ERAZOR X 120/166							33	36

LEGENDĂ: REZOLUTIE PLACĂ GRAFICĂ 32 BIT CULORI 16.8B

Engine-ul Q3 transformă fiecare MHz suplimentar în viteză pură.

PUNCTAJ

IN COMPARAȚIE

Scurtă prezentare a alternativelor

AGP-V6800 Deluxe
Dotarea este într-adevăr „Deluxe”. Dacă mai activăm și frecvența de tact, ea este extrem de rapidă.

3D Prophet DDR-DVI
Prophet de la Guillemot/Hercules este iute ca săgeata, mulțumită tactului de chip.

Creative Annih. Pro
Cea mai convenabilă placă grafică cu chipset GeForce și DDR-RAM vine fără îndoială de la Creative.

Voodoo3 3000 PCI
O decizie de upgrade ideală pentru toți cei cu procesoare grafice leneșe.

DOTARE

Hard și soft într-o dotare de excepție.

FEATURES

D.p.d.v. tehnic, GeForce 256 este în frunte.

PERFORMANCE

Pe locul 1 împreună cu 3D Prophet DDR.

94%

PUNCTAJ

AGP-V6800 Deluxe

PRODUCĂTOR

Asus

TELEFON SERVICE

+492102-95990

PUNCTE TARI

- ✓ Performanțe foarte bune sub OpenGL
- ✓ Tare la o adâncime de culoare de 32 Biți
- ✓ Software suplimentar foarte bine realizat.
- ✓ Overclocking fără nici un fel de probleme.
- ✓ Funcții video variate

PUNCTE SLABE

- ✗ Cost ridicat.
- ✗ Jocuri optimizate foarte puțin în Direct3D.
- ✗ Eventuale probleme cu placa de bază.

Fanaticii exactității

Razer Boomslang 2000 Niciodată nu ați jucat atât de precis.

Precizia mouse-ului Razer este demnă de adorație, însă design-ul lasă de dorit.

Ați pornit cumva în căutarea Sf. Graal al mouse-urilor pentru jocuri? Atunci ar trebui să aruncați o privire pe situl web al producătorului *kärna* pentru a trece în revistă gama produselor Razer. Carcasa mouse-ului oferă câteva caracteristici: pe de o parte, bila și centrul de greutate se află în treimea posterioară, prevăzută cu trei puncte de atingere care asigură o alunecare perfectă. Arsenalul de taste este constituit din două butoane uriașe (Button 1 + 2), o rotiță zgomotoasă (Button 3) și un buton lateral stânga și dreapta (Button 4). Datorită design-ului simetric, mouse-urile Razer sunt potrivite atât pentru dreptaci, cât și pentru stângaci. Legătura la PC se poate face fie prin mufă PS/2 (până la 200 MHz), fie prin USB. Software-ul de control convinge atât prin design-ul futurist, cât și prin opțiunile pe care le oferă. Sensitivitatea se poate regla, de exemplu, chiar și

în timpul jocului. În timpul testelor am fost impresionați imediat de extrema precizie a lui Boomslang 2000. În definiție, Sensor 2000 (!) cunoaște diferite stări pe o linie de 1 inch (2,54 cm), în timp ce un mouse standard rămâne la maximum de 400 dpi. Datorită diferitelor puncte de reper, se poate ochi extrem de precis. Mai puțin frumos este însă prețul de 100 USD pentru Boomslang 2000, respectiv 70 USD pentru varianta 1000. Deoarece mouse-urile nobile nu se găsesc decât în USA, mai puteți adăuga încă 50 USD la preț pentru transport. Forma mouse-ului este destul de neobișnuită pentru un începător, iar cele două butoane principale sunt extrem de sensibile. Doar cei care au bugetul potrivit și disciplină destulă pentru a reînvăța să folosească acest tip de mouse, doar aceștia să-l cumpere. (tba)



TEHNO-MOUSE

Fascicolul direcționat este condiția de bază pentru precizia unui mouse-Razer. Tehnica patentată va mai produce furori și în viitor.

■ PRODUCATOR *kärna* ■ PREȚ cca. 200,- DM
 ■ WWW www.razerzone.com
 ■ TEL. necunoscut

■ DOTARE Bine
 ■ CARACTERISTICI Foarte bine
 ■ PERFORMANȚE Bine

81%

PUNCTAJ

Monstru-Multitasking

Saitek P750 Un gamepad bun la toate



■ ATOTȘTIUTORUL
 Cu P750-Pad sunteți înarmat pentru orice misiune.

Saitek, specialistul în periferice PC, dă din nou lovitură. Nou-noul pad P750 se găsește la un preț de 70 DM și mulțumește gustul oricărui pretentios. Astfel, P750 cunoaște 2 moduri de funcționare. În modul analog, un jongleur exersat poate folosi în același timp un ministick, un miniaccelerator și un comutator digital pentru o privire panoramică. Clasicul mod digital este

gândit pentru jocurile cu sporturi, de bătaie, și dezactivează joystick-ul analog. Au fost realizate foarte bine mufele (USB sau Gameport), axele reglabile ale ministick-ului și software-ul inovator. În sfârșit, poți face clic în Windows-Explorer și urmări cursorul pe un controller propriu 3D. S-au folosit cele mai noi tehnologii pentru a preveni niște greșeli frecvente, cum ar fi o distanță prea scurtă de deplasare a accelerației, rezistența slabă a joystick-ului și ergonomia slabă. Bazat pe aceeași construcție, Saitek va lansa în curând pe piață un pad cu senzori de mișcări. (tba)

■ PRODUCĂTOR Saitek ■ PREȚ 70,- DM
 ■ WWW www.saitek.de
 ■ TEL. +494287-125133

■ DOTARE Bine
 ■ CARACTERISTICI Foarte bine
 ■ PERFORMANȚE Bine

PUNCTAJ

80%

Manevrabil

MaxFire Force Padul vibrant

Se ia un design de liliac, i se adaugă zece taste, un motor zgomotos, un minijoystick și un volănel. Din combinație va rezulta MaxFire Force care, dacă nu poate Force Feedback, vibrează totuși la o apăsare de buton. Un adevărat cadou. (tba)



■ PLIN DE FEELING
 Cu noul Geniuspad se poate juca pur și simplu bine.

■ PRODUCATOR Genius/KYE
 ■ WWW www.kye.de
 ■ TEL. 02173-974321 ■ PREȚ 70,-DM

■ DOTARE Bine
 ■ CARACTERISTICI Bine
 ■ PERFORMANȚE Bine

PUNCTAJ

77%

Un trio cu patru pumni

Reușește într-adevăr combinația Coppermine, Intel820 și memoria Rambus să îndeplinească toate visele jucătorilor?

FACTS

■ PRODUS Intel Coppermine 800 ■ CATEGORIE CPU ■ PRODUCĂTOR Intel ■ PREȚ cca.2000 DM ■ TERMEN A apărut

PE SCURT

- 133 MHz Front Side Bus
- UltraDMA/66
- Mod-AGP4X
- RAM - 1,6 GByte

Intel intră în noul an cu o transformare radicală a obișnuitului concept de platformă CPU. Întrebarea la care încercăm să dăm un răspuns este: care sunt efectele componentelor minune asupra jocurilor?

Cititorii PC Games au fost informați, într-un număr precedent, despre noutățile infrastructurii procesoarelor. În sfârșit am primit la redacție toate componentele unui sistem Intel Coppermine pentru a le testa în diferite jocuri. Înainte de a începe: până acum, toate cerințele infrastructurii sistemelor Intel sunt destul de unitare. Fie că aveți un procesor Celeron sau Pentium III, memoria (SDRAM PC100) și chipsetul plăcii de bază (Intel BX) erau aceleași pentru ambele sisteme. Această idilă este distrusă acum prin apariția noilor generații de platforme, bazate pe noi chipseturi - gigant. Inima unui astfel de sistem este procesorul Coppermine (EB), a cărui frecvență de tact începe de la 600 MHz. Cei care vor cumpăra un astfel de procesor vor trebui să se obișnuiască și cu placa de bază pentru el (un intel i820 și memorie RDRAM Rambus). Excepția o fac procesoarele a căror denumire se

Componente

Mai jos vedeți sistemele bazate pe diferite procesoare, precum și caracteristicile lor tehnice. Credem că raportul preț-performanță este decisiv în alegerea unui sistem.

CPU	CELERON 500	PENTIUM III 500	ATHLON 750	COPPERMINE 800 EB
L2-Cache	128 kByte	512 kByte	512 kByte	256 kByte
Socket CPU	Socket370	Slot 1	Slot A	Slot 1
Memorie	PC100 SDRAM	PC100 SDRAM	PC100 SDRAM	PC800 RDRAM
Chipset	Intel BX	Intel BX	AMD 750	Intel820
Front Side Bus	66 MHz	100 MHz	200 MHz	133 MHz
AGP	AGP2X	AGP2X	AGP2X	AGP4X
DMA	UltraDMA/33	UltraDMA/33	UltraDMA/66	UltraDMA/66
Pret sistem	DM 870,-	DM 1.200,-	DM 2.430,-	DM 4.000,-
Raport pret	100%	138%	280%	459%
Raport performante	100%	124%	180%	196%

termină cu litera „E” (600E, 700E), care rulează și pe o placă BX cu memorie standard.

Atât cu teoria. Pe noi ne interesa cel mai mult dacă îmbunătățirile teoretice funcționează într-adevăr și în practică. Pentru teste am folosit mai multe sisteme, cu procesoare și plăci de bază diferite. La un joc infometat de megahertzi cum ar fi Ultima 9 sau Drakan, sistemul cu CPU Coppermine 800 are performanțe doar cu 10% mai bune decât un sistem cu placă BX. Jocurile bazate pe engine-ul Q3 ating performanțe cu până la 15% mai bune pe o placă i820, datorită arhitecturii mai bune a memoriei. Având în vedere costurile mari de investiție pentru un sistem 820, aceste rezultate nu ne par a fi deloc revoluționare. Sistemul nostru Athlon 750 MHz s-a comportat foarte bine, dar a tras bețigașul scurt doar la jocurile bazate pe engine-ul

Q3. Însă întrecerea la raportul preț-performanță a fost câștigată de alte sisteme: Celeron 500 sau Athlon 550 sunt, de la caz la caz, cea mai bună alegere în cazul de față.

Thilo Bayer
L.a. Corneliu Dan



Avantajele tehnice teoretice aduc mai puțin decât ne-am fi așteptat, dacă sunt puse în practică.

Thilo Bayer

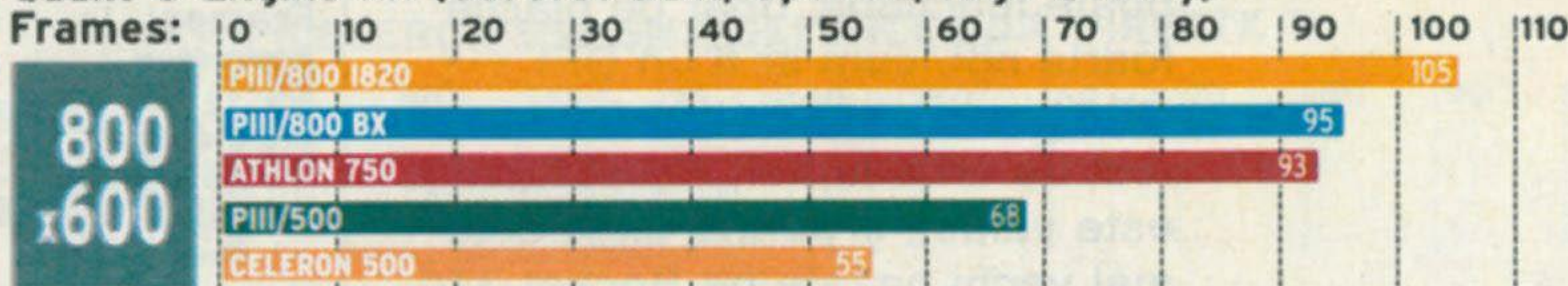
OPINIE

Platforma Intel820 nu este binecuvântarea așteptată pentru jocuri. Lista cu noile ei performanțe este lungă, dar în practica jocurilor ea ne arată doar foarte rar niște îmbunătățiri semnificative. Dacă mai adăugăm și prețul foarte ridicat, părerea mea este că jucătorii trebuie momentan să mai aștepte.

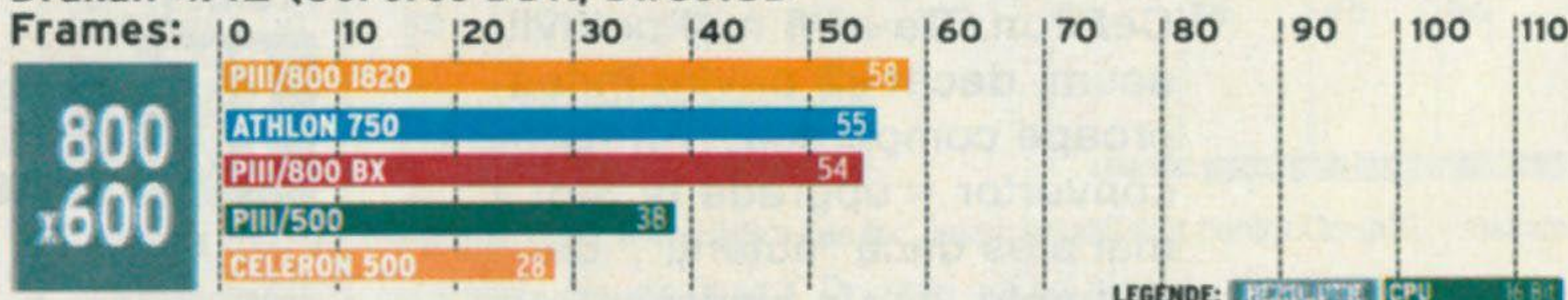
Procesoare puse să joace

A testat toate procesoarele, de la Celeron 500 până la Coppermine 800.

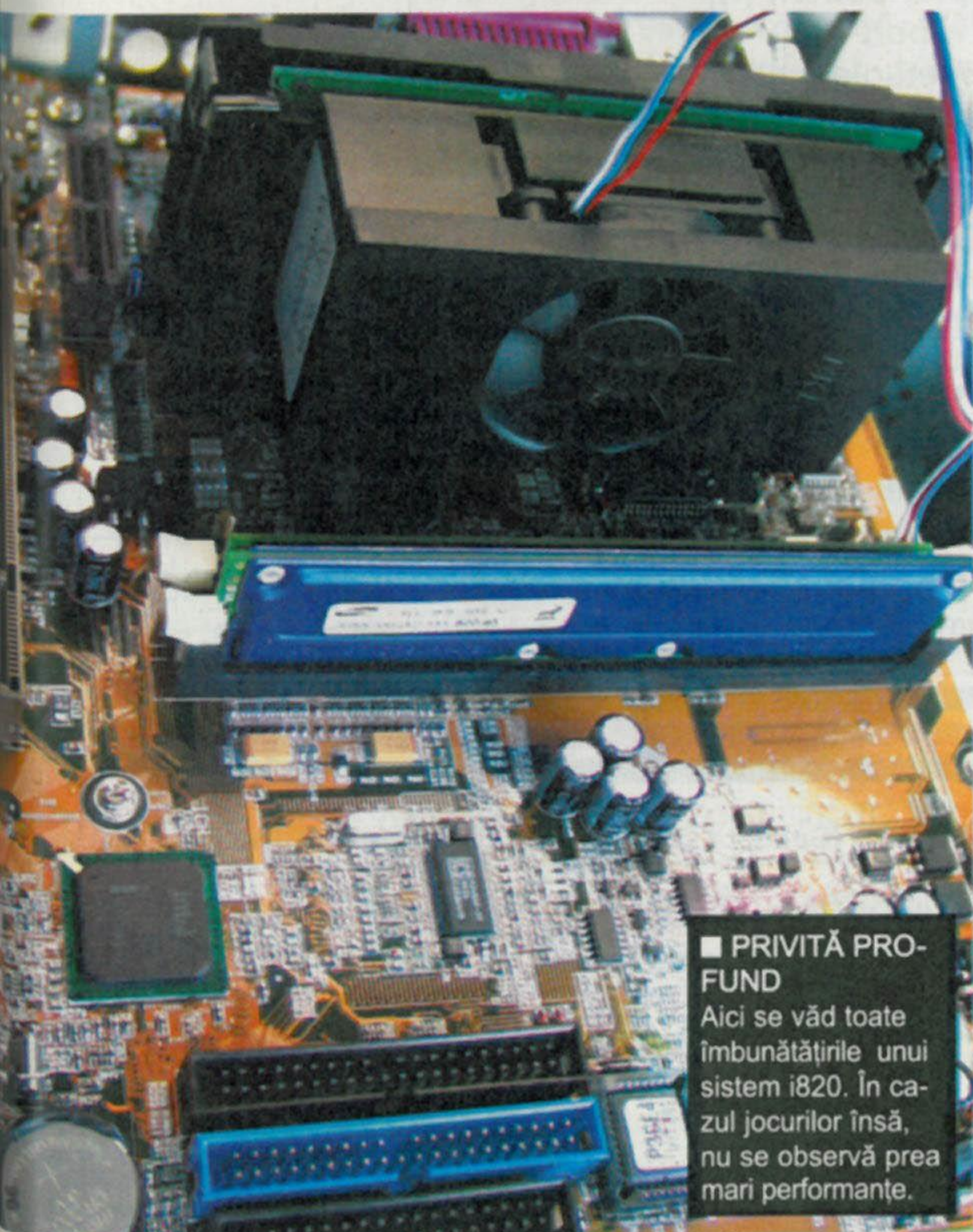
Quake-3-Engine 1.11 (GeForce DDR, OpenGL, High Quality)



Drakan 4.42 (GeForce DDR, Direct3D)



Coppermine-ul 800 este în realitate de două ori mai rapid decât un Celeron 500.



■ PRIVITĂ PROFUND
Aici se văd toate îmbunătățirile unui sistem i820. În cazul jocurilor însă, nu se observă prea mari performanțe.

Favoritul necunoscut

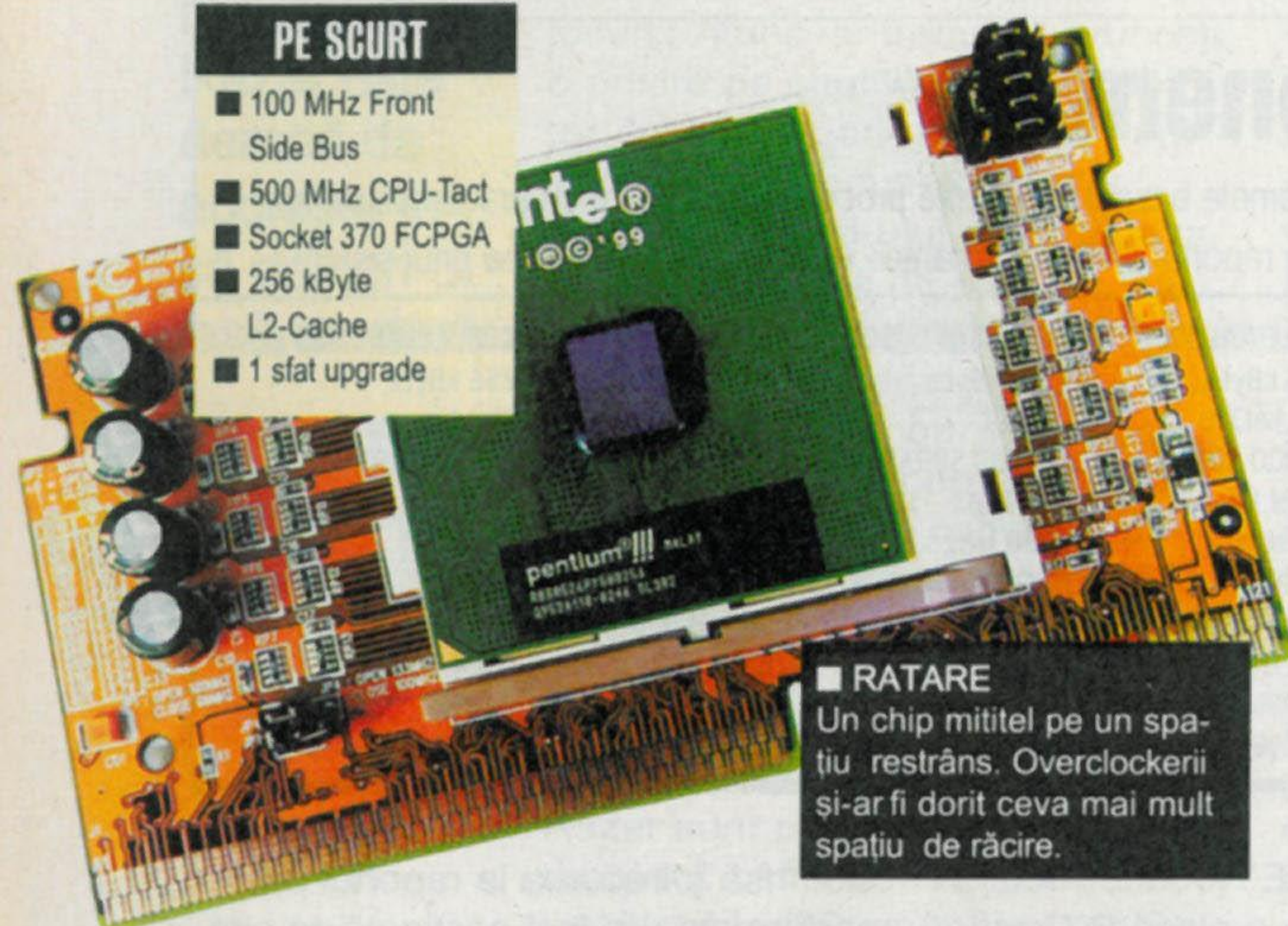
Este oare noul Coppermine-Socket o comoară ascunsă pentru upgrade-ul PC-urilor cu Slot 1 îmbătrânite?

FACTS

■ PRODUS Intel Coppermine FCPGA ■ CATEGORIE CPU ■ PRODUCĂTOR Intel ■ PREȚ DM 550,- ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja

PE SCURT

- 100 MHz Front Side Bus
- 500 MHz CPU-Tact
- Socket 370 FCPGA
- 256 kByte L2-Cache
- 1 sfat upgrade



RATARE

Un chip mititel pe un spațiu restrâns. Overclockerii și-ar fi dorit ceva mai mult spațiu de răcire.

Intel a început livrarea de socket pentru Coppermine foarte liniștit și tăcut. Cei care găsesc la magazin acest chip și placa adaptorare pentru Slot 1 vor primi un bun CPU pentru upgrade.

La sfârșitul anului vor dispărea atât Slot 1 cât și chipseturile BX. Cine recunoaște totuși oportunitatea vremii, va achiziționa un procesor "mai încet" PIII E - un Coppermine FCPGA. Acest chip este destinat celei de-a doua generații de Socket 370.

FCPGA înseamnă "Flip Chip Pin Grid Array" și caracterizează o nouă prezentare exterioară a procesoarelor. Acest chip de siliciu stă "pe spate" și are nevoie de alte metode de conexiune a pinilor de pe chip. În acest fel, el poate fi însă răcit mai ușor și poate atinge viteze mai mari. Urmarea acestei poziții este că, cu toate că acest CPU arată privit de jos ca un Celeron, el nu se mai potrivește în Socket-urile 370 existente. Rezultă deci că poate funcționa doar pe plăcile foarte noi, cum ar fi un DFI CB61, sau va trebui să faceți rost de un adaptor. Acest lucru este valabil și pentru sistemele mai vechi bazate pe Socket 370, folosind același truc ca pentru Celeron. Ce-ar fi mai potrivit acum, decât să privim îndeaproape comparația "PIII-500E + convertor = upgrade la Slot 1", mai ales dacă "suferiți", de exemplu, de un sindrom Pentium II 350 sau ceva asemănător?

Lupta de clasă

În clasa 500 MHz se înghesuie câțiva pretendenți la favorurile cumpărătorului. Celeron-ul pierde încet teren la raportul preț-performanță.

CPU	CELERON 500	PENTIUM III 500	ATHLON 500	COPPERMINE 500 E
L2-Cache	128 kByte full	512 kByte half	512 kByte half	256 kByte full
Platformă	Socket 370 PPGA	Slot 1	Slot A	Socket 370 FCPGA
Tip memorie	PC66/100 SDRAM	PC100 SDRAM	PC100 SDRAM	PC100 SDRAM
Chip placă de bază	Intel BX	Intel BX	AMD 750	Intel BX
Front Side Bus	66 MHz	100 MHz	200 MHz	100 MHz
SIMD	Nu	ISSE	3DNow!	ISSE
Preț neoficial	300,- DM	600,- DM	450,- DM	550,- DM
Preț oficial	100%	200%	150%	186%
Performanță	100%	123%	134%	139%

Condițiile preliminare sunt bune. PIII 500E FCPGA este un Coppermine în toată valoarea sa, la fel ca frații săi mai rapizi pentru Slot 1 (600-800 MHz). Acest lucru înseamnă cei 256 kByte cache care rulează cu toată viteza procesorului și toate celelalte îmbunătățiri. După cum se poate vedea în tabel, acest upgrade oferă cu 10-15% performanțe mărite față generația Pentium III cu nucleu Katmai și cache extern (450-600 MHz).

Ascunzând creionul și calculând, ajungem la concluzia că Pentium III 500E FCPGA, împreună cu un adaptor potrivit (!), reprezintă un bun raport preț-performanță. Chipseturile mai vechi pretind un upgrade la BIOS pentru a coopera, dar mai rentabil de atât nu se poate aduce la performanțe maxime un calculator Intel BX. Vă re-



OPINIE

Eliberarea din funcție a vechii garde Pentium III cu Coppermine 500 FCPGA este îndeplinită.

Armin Lenz

Practic, nu mai există nici un motiv să achiziționați un PIII pre-Coppermine, dacă doriți să mizați în continuare pe armăsarii lui Intel. Nu numai jocurile vor profita de cache-ul mai rapid al lui Coppermine, ci și ocazionalele "programe serioase". 500E-ul oferă un raport preț/performanță foarte rentabil.

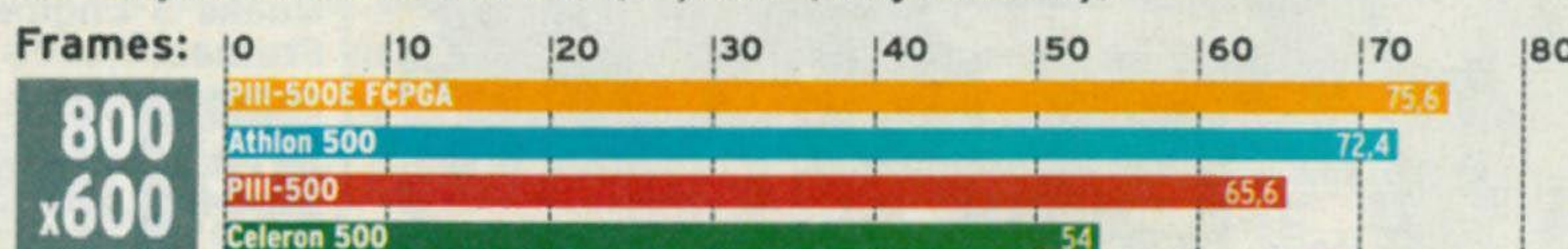
comandăm din această cauză combinația între PIII 500E și adaptorul Slot-1.

Armin Lenz
t.a. Corneliu Dan

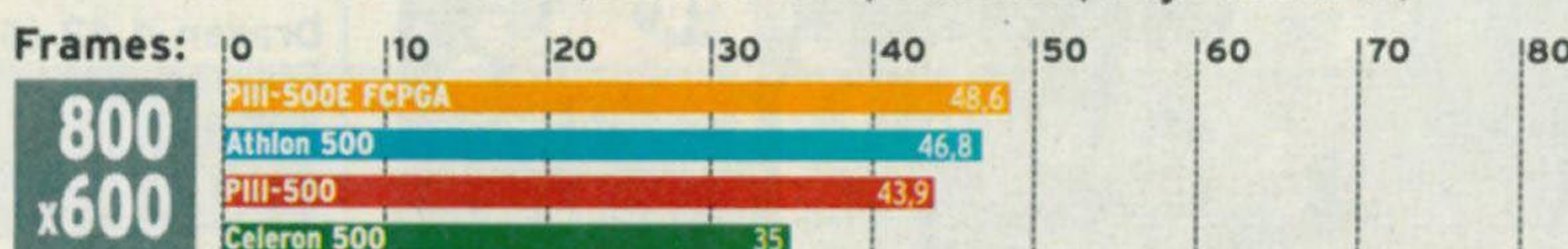
Procesoare puse la joc

Raportul de performanțe ca ajutor de decizie rezultă din tabelul de mai jos.

Q3-Engine 1.11 (GeForce DDR, OpenGL, High Quality)



Unreal Tournament 4.05b (GeForce DDR, Direct3D, High Textures)



LEGENDA: REZOLUTIE CPU 16 BIT

500E FCPGA conduce caravana performanței. Celeron-ul pierde conexiunea lui GeForce. Athlon 500 convinge prin prețul său convenabil și performanțele ridicate.

Sfârșitul lui Windows 98?

A reușit oare fuziunea stabilității unui NT și capacitățile multimedia al lui Windows 98?

Ce este...?

- **DirectX 7**
Driver multimedia în Windows 98 SE și 2000
- **OpenGL**
Rutine de grafică 3D independente de sistemul de operare
- **NT 4.0**
Sistem de operare produs de Microsoft pentru aplicații profesionale și servere.
- **Sistem dual-procesor**
Calculatoare cu două procesoare, denumit și SMP



Jucați sub Windows 98? Atunci ați auzit în mod sigur despre Windows 2000. Am testat dacă puteți juca așa cum trebuie și sub urmașul lui Windows NT.

Întrebarea pe care în mod sigur și-o pune fiecare este: merită un schimb de la Windows 9x la Windows 2000? DirectX7, OpenGL, stabilitate de NT și suport multi-procesor pentru jocurile bazate pe engine-ul Q3 - sună excelent. Prima impresie este pe măsură. Atât jocurile bazate pe OpenGL, cât și cele bazate pe DirectX pot fi jucate fără probleme pe un calculator bun dotat. Windows 2000 are însă un apetit hardware foarte sănătos. Cel mai mult i-ar place noului-născut Microsoft ceva mai multă memorie decât 128 MB. Unreal Tournament rulează la fel de bine ca sub Win98 SE, Drakan și celelalte jocuri OpenGL se situează însă cu 25% în urmă. Multe jocuri au nevoie de patch-uri, mai ales cele mai

Apetitul ridicat de hardware și prețul piperaț fac din trecerea la Win2000 o plăcere costisitoare.

Cine ce oferă?

Putem observa mai jos mica tablă a înmulțirii a actualei versiuni de OS Windows adaptată și pentru jocuri.

	WIN98 SE	WIN NT 4.0 (WS)	WIN2000 PRO
DirectX	7.0	3.0	7.0
OpenGL	Da	Da	Da
Compatibilitate DOS	Da	Redus	Redus
Sistem de fișiere	FAT/FAT32	FAT/NTFS	FAT/NTFS
Multiprocesor	Nu	2 CPU	2 CPU
Support-USB	De la 95 SR2	Nu	Da
Support-AGP	De la 95 SR2	De la Service Pack 3	Da

vechi, dar care sunt totuși încă foarte gustate. O impresie foarte plăcută o face interfața modernă a lui Windows 2000. În ceea ce privește funcționalitatea, ea o depășește pe cea a lui Windows 98. Ceea ce deranjează însă, este faptul că nu prea se găsesc încă drivere pentru Windows 2000. Q3 care folosește SMP rulează încă mult mai bine sub vechiul NT. Formele extreme de întreținere ale sistemului îi vor enerva pe utilizatorii cu experiență. Prețurile sunt destul de piperate. Licența plină pentru versiunea Pro-

fessional costă cam 800 DM, pentru școlari și studenți se face un rabat de 600 DM (prețuri în Germania). Un upgrade de la Win9x costă 550 DM. Sfatul nostru: utilizatorii de Win95 să treacă la Win98 SE pentru a-și face viața mai ușoară. Este improbabil ca un sistem pe care rulează Win95 să poate face față cerințelor lui Windows 2000. Cei care au Win98 și nu au probleme cu el, să mai reziste. Jucătorii care doresc totuși să treacă la Windows 2000 să mai aștepte puțin până când va apărea primul service pack. Până atunci vor apărea în mod sigur și driverele necesare.

Armin Lenz
t.a. Corneliu Dan



Performanțele la jocuri nu se apropie de cele ale lui Windows 98. Stabilitatea convinge însă.

Armin Lenz

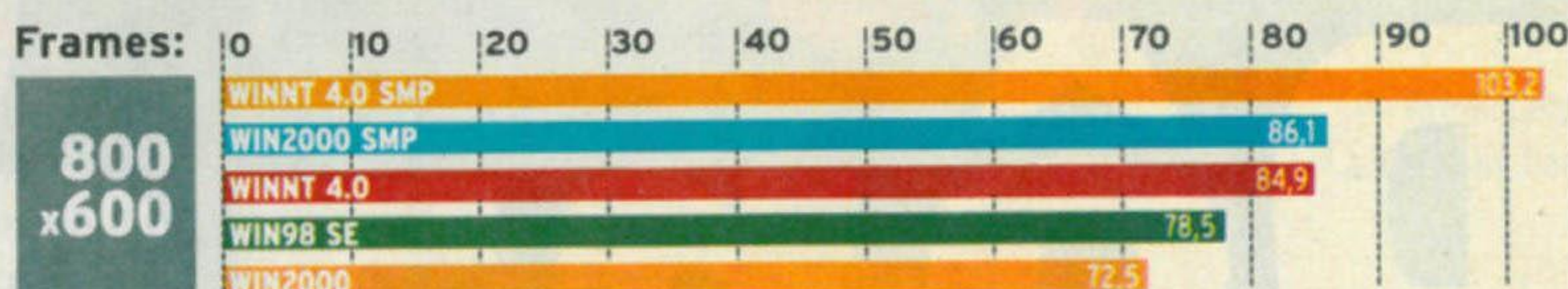
OPINIE

Cui îi folosește Windows 2000? Celor care trec de la Windows 9x li se recomandă o apreciere mai critică. Sfatul de moment este să rămâneți încă la Windows 98 (SE) și mai suportați câteva crash-uri ale sistemului. S-ar putea ca performanțele să fie îmbunătățite la Win2000 în decursul a.c.

Windows și jocurile

Jocurile care folosesc DirectX au performanțe diferite sub Win2000. E timpul pentru patch-uri!

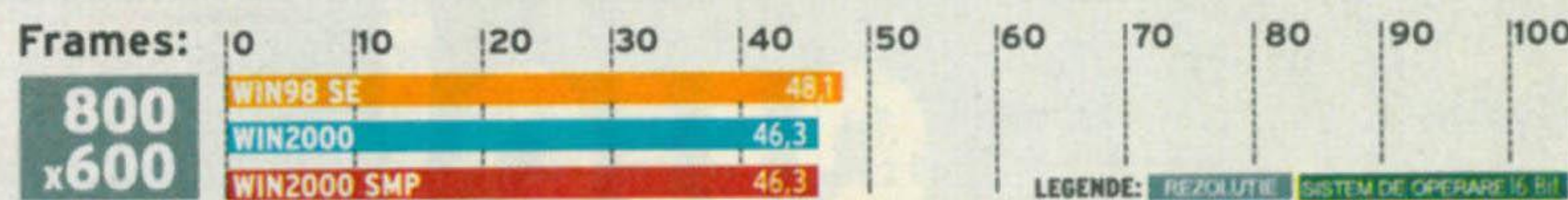
Q3-ENGINE (CELERON 550 SMP, GEFORCE DDR, OPENGL)



DRAKAN (CELERON 550 SMP, GEFORCE DDR, DIRECTX 7)



UNREAL TOURNAMENT (CELERON 550 SMP, GEFORCE DDR, DIRECTX 7)



LEGENDE: REZOLUTIE SISTEM DE OPERARE 16 BIT

Windows 2000 trebuie să mai pună ceva cărbuni pe foc. Lucru valabil atât pentru OpenGL - mai ales la sistemele SMP -, cât și pentru jocurile DirectX. Driverele mai noi și patch-urile la jocuri vor avea un rol predominant.

Ce înseamnă ..?**■ FSB**

Front Side Bus - legătura dintre CPU și chipset-ul plăcii de bază.

■ CACHE

Memorie mică dar foarte rapidă a procesorului.

■ FILLRATE

Numărul de pixeli pe sec. pe care îi poate genera o placă grafică.

■ OVERCLOCKING

Mărirea frecvenței de tact a unor componente PC.

■ TACT DE MEMORIE

Frecvența de tact cu care memoria comunică cu chipsetul plăcii de bază.

Overclocking-ul sau mărirea frecvenței de tact, este un schimb. Se schimbă o parte a duratei de viață a unei componente, pentru un randament mai mare la jocuri. Sunteți pregătit pentru aceasta?

Viteza mărită a chipurilor cauzează o creștere a temperaturii, ceea ce determină rodarea mai rapidă a canalelor de transmisie și a tranzistorilor. Conform statisticii, un PC are o durată de viață de 5 ani, durată care se reduce în cazul componentelor în regim de overclocking la doar 3 ani, însă are o viteză cu 20% mai mare (oricum,

un PC vechi de trei ani este deja numai bun de pensionare, chiar dacă nu și-a dat duhul).

Cine poate face acest calcul cu conștiința curată, va aprecia imediat avantajele oferite de overclocking. Cei 50 - 100 MHz supra-viteză ne vor economisi cel puțin 50% din costuri, bani pe care îi putem investi în achiziționarea unor alte componente. Oricum, dacă veți injecta ceva overclocking în PC, nu vă așteptați la efecte spectaculoase. Fiecare chip are caracteristicile lui verificate de producător - are deci și o toleranță individuală la overclocking. Această to-

leranță poate fi abia sesizabilă sau cu mult peste linia oficială maximă stabilită de vânzător - în definitiv, este o loterie.

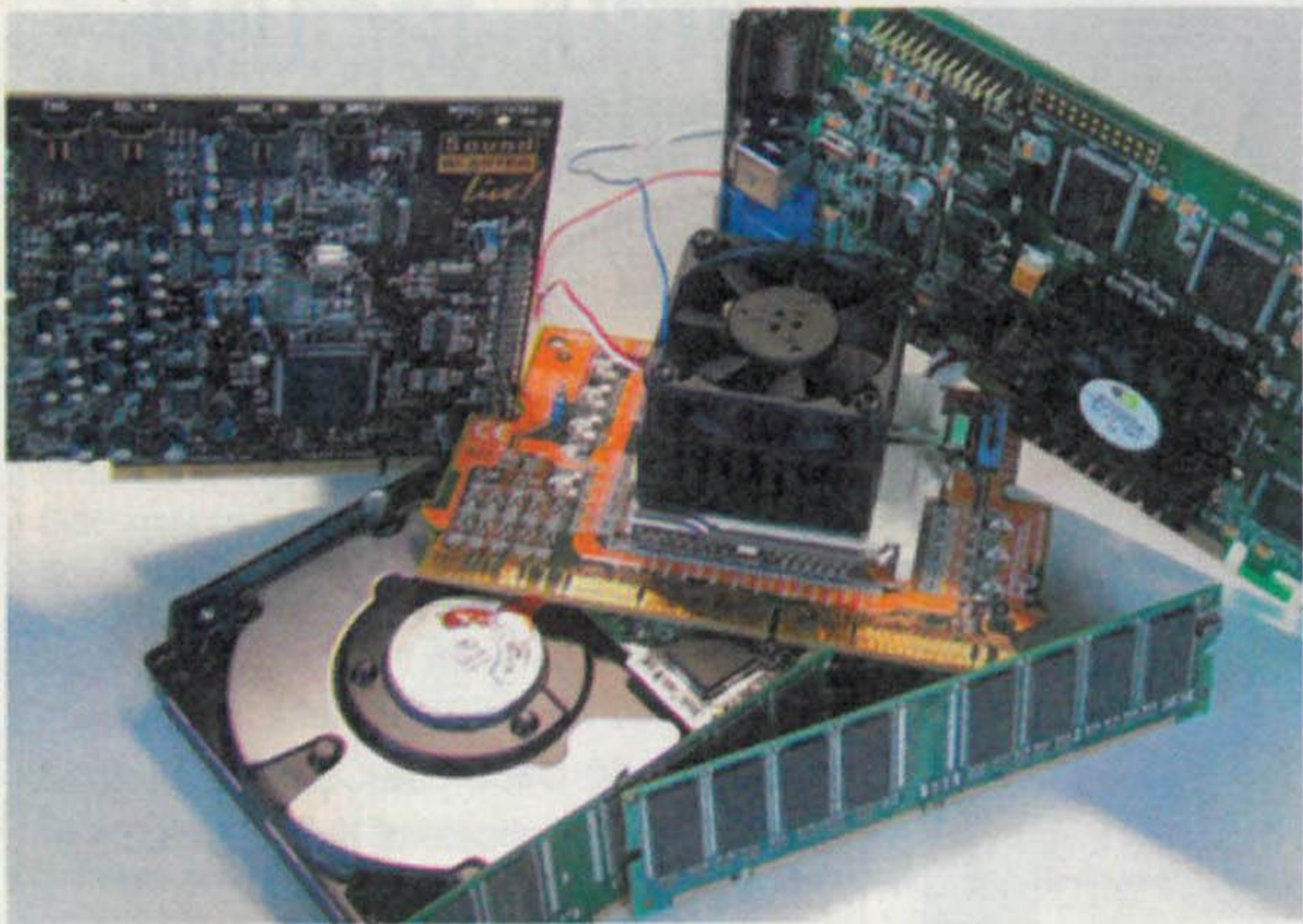
Înainte însă să porniți în căutarea unei șurubelnițe, ar trebui să vă fie clar ce doriți să obțineți. Multe jocuri, cum sunt Drakan, Unreal Tournament sau Expandable, sunt limitate de viteza procesorului. În cazul lor are rost să ridicăm frecvența de tact a procesorului, viteza cache-ului și a memoriei de bază. Alte jocuri, cum este Forsaken (în principal, jocurile care folosesc engine-ul Q3), suferă din cauza unei plăci grafice prea lente (fillrate

Cui nu i-ar place să aibă un procesor high-end, fără a scoate nici un ban din buzunar? De unde să-l luăm dacă nu-l furăm? Să vedem cum se pot mobiliza rezervele corespunzătoare dintr-un procesor mai lent.

■ DECOLARE

Lăsați încetineala în urmă!

Toate Pânzele sus!



REACȚIE ÎN LANT Dacă efectuați overclocking-ul prin FSB, vor fi afectate și plăcile grafice și de sunet, placa de bază și RAM-ul.

prea mic). Aici ar fi mai inteligent să cumpărăm mai degrabă un accelerator grafic mai nou, în loc să-i facem un overclocking bătrânicii noastre. Diferența între generațiile de plăci grafice este atât de mare, încât un overclocking în sine nu ar putea-o acoperi. Cine dorește să obțină numai câteva frame-uri în

Overclocking - la ce bun?

Răspunsuri privitoare la overclocking - special pentru cei nehotărâți și pentru cei care urăsc șurubelnițele.

De ce - overclocking?

Pentru că multe procesoare posedă rezerve de capacitate care pot fi puse în libertate cu foarte mici investiții.

De ce mi se vinde un Athlon la 500 MHz, dacă el funcționează și la 650 MHz?

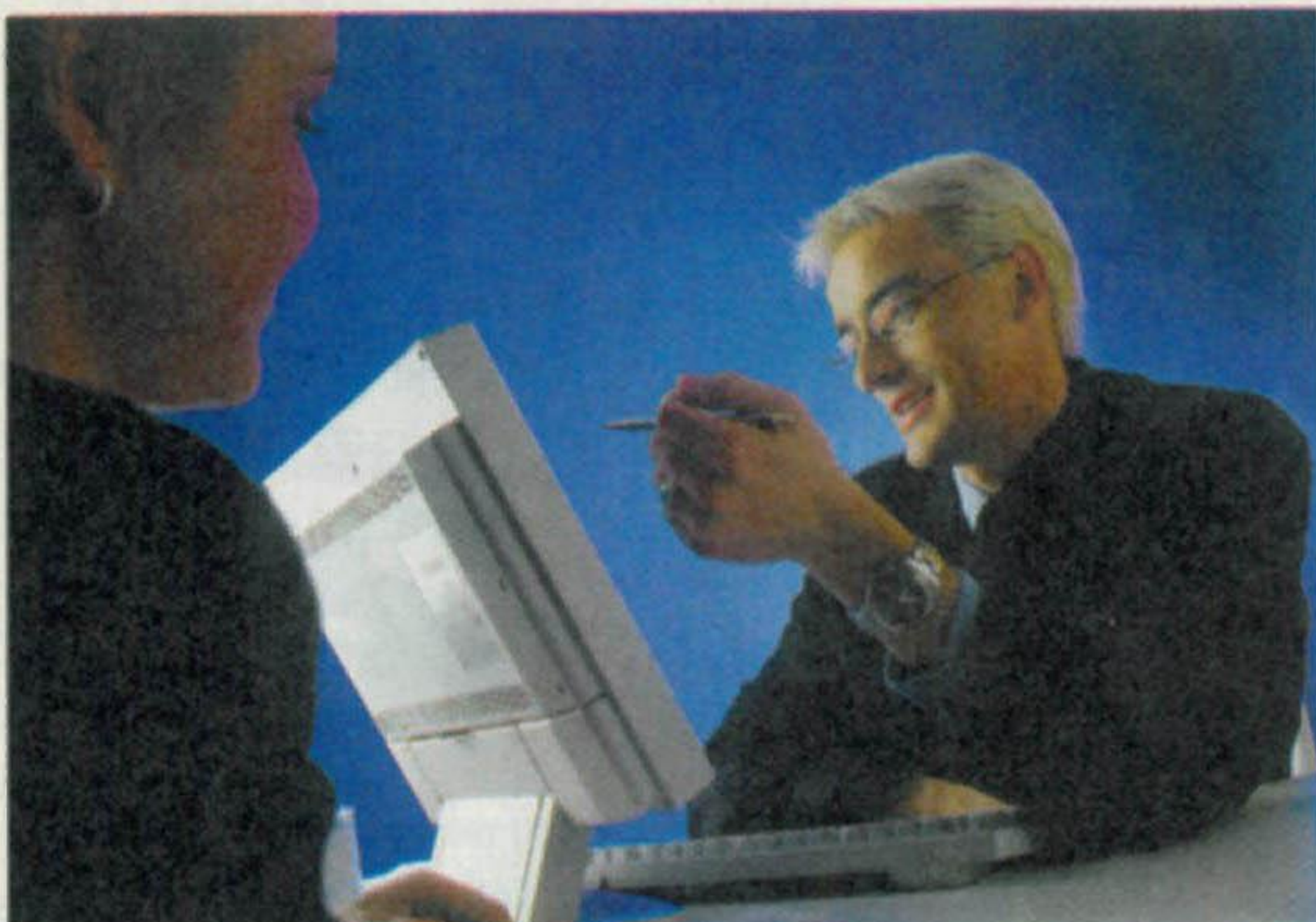
Nu fiecare Athlon rulează stabil la 650 MHz. Se poate întâmpla însă ca CPU-urile să fie subactate de către producător, pentru a satisface cerințele de piață pentru procesoare de mai mică viteză. Vânzătorul nu are nimic de a face cu aceasta.

Există vreo garanție pentru succesul unui overclocking?

Nici într-un caz. Fiecare CPU este un unicat, deci nu se pot face previziuni generalizate. Ce este sigur însă, de exemplu, este faptul că CPU-urile K6-2/K6-3 se pot supratacta foarte prost, în timp ce un Athlon pare a fi făcut special pentru aceasta.

De ce unelte am nevoie?

Pentru măsurile de supratactare ajunge de cele mai multe ori un software potrivit. Cine dorește performanțe mai mari, trebuie să investească puțin în ventilatoare și alte mijloace de răcire.



SFAT Nu ar trebui să efectuați o supratactare dacă leșinați la vederea unei șurubelnițe.

OVERCLOCKING - Avertisment!

Overclocking-ul nu este pentru cei slabi de înger. Numai dacă răspundeți cu da la toate întrebările, veți putea trece la supratactarea PC-ului dvs.



■ AVERTISMENT!

Overclockerii nu pot obține viteză mărită la jocuri fără a-și asuma unele riscuri.

- Sunteți sigur că nu ne veți face răspunzători pentru eventualele pagube ce ar apărea în urma supratactării CPU-ului dvs?
- Știți că componentele supratactate au o durată de viață mult mai scăzută decât cele ce funcționează în regim normal?
- Ați putea supraviețui eventualității distrugerii unei componente? Această distrugere nu este acoperită de garanția produsului.
- Vă este clar că recomandările noastre le urmați exclusiv pe răspunderea proprie?
- Dacă nu ați luat-o la goană după acest avertisment, fiți în continuare oaspetele nostru.
- Vă dorim performanțe suplimentare cât mai mari!

plus poate, bineînțeles, să mai mărească viteza chipului 3D și a memoriei grafice.

Dacă v-ați hotărât deja să faceți un overclocking, trebuie să vă obișnuți cu gândul că PC-ul ar putea deveni instabil. Fiecare sistem în overclocking are un așa-numit „sweet spot”, un punct în care sistemul este la fel de stabil ca și unul care rulează după specificații - le de fabrică. Pentru a găsi acest punct este nevoie de multă răbdare. Cine este prea hrăpăreț, ar putea plăti pentru nesăbuinta lui cu pierderea datelor. Tocmai de aceea nu se recomandă deloc să faceți overclocking pe un sistem critic, sau pe cele pe care se efectuează backup-uri. Cel mai bun mod de verificare este software-ul de verificare a stabilității (veți găsi unul de acest fel pe CD). Al treilea instrument necesar unui overclocker este răcirea. CPU-urile în overclocking produc mai multă căldură decât cele normale. Rezultă de aici că va trebui să ventilăm foarte bine piesele, pentru a realiza schimburi de căldură. Acest lucru începe cu ventilatorul de pe chip. El trebuie să fie bine lipit pe chip cu ajutorul unei paste termoconductoare, pentru a trage căldura din chip. Următorul pas în răcire ar fi asigurarea capacității de absorbție necesare (aceasta înseamnă un radiator corespunzător ca masă și material). Circuitul de răcire se închiide prin ventilația carcasei, lucru care poate fi realizat prin montarea unui ventilator suplimentar pentru scoaterea amestecului cald din interior și introducerea aerului proaspăt și rece. În acest context, trebuie să știți că un sistem în overclocking care funcționează impecabil iarna, s-ar putea să funcționeze in-

stabil pe timpul verii. Ar fi bine să lăsați sistemul să funcționeze o perioadă de timp în regim normal.

Cel mai important element pentru overclocker este așa-numitul Front Side Bus, practic viteza cu care realizează transferul între procesor și chipsetul plăcii de bază. Acesta este principalul tact al sistemului, după care se orientează prin multiplicare sau diviziune și celelalte frecvențe de tact ale sistemului. Dacă vreuna dintre componente nu ține ritmul, apare instabilitatea sistemului, care duce până la pierderea datelor, la crash sau la start-failure. Din această cauză, este important să folosiți componente PC de calitate și să testați până în amănunt stabilitatea sistemului.

Cine se simte acum pregătit să realizeze overclocking-ul sistemului său, este invitat să treacă în revistă cu mare atenție următoarele pagini. Vă dorim multă satisfacție la îmbunătățirea gratuită a performanțelor calculatorului dvs!

Armin Lenz
t.a. Corneliu Dan

Reacții

O mărire a FSB-ului și urmările ei.

Reacție în lanț -Exemple

FSB	66 MHz	→	83 MHz
Tact-CPU	366 MHz	→	456 MHz
Tact-AGP	66 MHz	→	83 MHz
Tact-PCI	33 MHz	→	41.5 MHz
Viteză placă de bază	33 MB/s	→	41.5 MB/s
Memorie necesară	PC66	→	PC100

CE ESTE ..?

- **AGP**
Un slot mai rapid pentru placa grafică.
- **DCYPHER CSC**
Software pentru calcularea sarcinii maxime a unui procesor.
- **DMA**
Direct Memory Access - Acces rapid la memorie fără a mai trece prin procesor.
- **FSB**
Front Side Bus, legătura dintre procesor și chipset-ul plăcii de bază.

■ **HARDWARE**
Suspecții de supratractare sunt deja pe poziții.



Prin sălbaticul Tactistan

Zarurile pentru o viitoare supratractare au fost deja aruncate. Puneți șurubelnița la vedere și lăsați-vă conduși într-o expediție prin imperiul chipurilor.

Primul pas în overclocking este identificarea componentelor care ar intra efectiv în discuție. Ne vom concentra aici asupra lui Celeron, Pentium II/III, a familiei AMD K6 și a lui Athlon. Micul utilitar aflat pe CD - WCPUID - vă informează pe loc asupra unor valori importante cum sunt multiplicatorul, FSB și tactul CPU rezultat din aceasta. Utilitarul mai furni-

Simțul tactului

„Tabla înmulțirii” frecvenței de tact a procesorului. Astfel se poate pune procesorul la treabă.

Frecvența de tact a unui procesor se calculează cu o formulă simplă. Tact CPU = Front Side Bus x Multiplicator CPU. De exemplu, dacă cumpărați un Celeron 400, această frecvență este formată din 66 MHz FSB înmulțit cu multiplicatorul „6”. Deoarece Celeron-ul, PII/PIII au multiplicatorul blocat, puteți umbla doar la FSB.

zează date despre portul AGP și chipsetul plăcii de bază.

Astfel informați, putem porni la drum. Următorul pas ar fi aruncarea unei priviri în Device Managerul din Windows, pentru a putea vedea ce componente mai avem în calculator. Adevăratele plăci grafice AGP ar putea deveni foarte irascibile dacă le supratractăm portul de conectare. Scrieți toate aceste date pe o hârtie pentru a putea diagnostica greșelile în cazul unei nereușite. Verificați și setările plăcii de bază și a CD-/DVD-ROM-ului. Dacă aceste unități folosesc canalele DMA, ar putea apărea probleme. Aici ar trebui să decideți singur dacă merită să renunțați la DMA în favoarea unui overclocking, sau nu.

Acum ar fi momentul oportun să efectuați un back-up al celor mai importante date de pe



PE CD-ROM

WCPUID, CSC și Motherboard Monitor sunt principalele ustensile.

Ustensile: de ce am nevoie pentru supratractare?

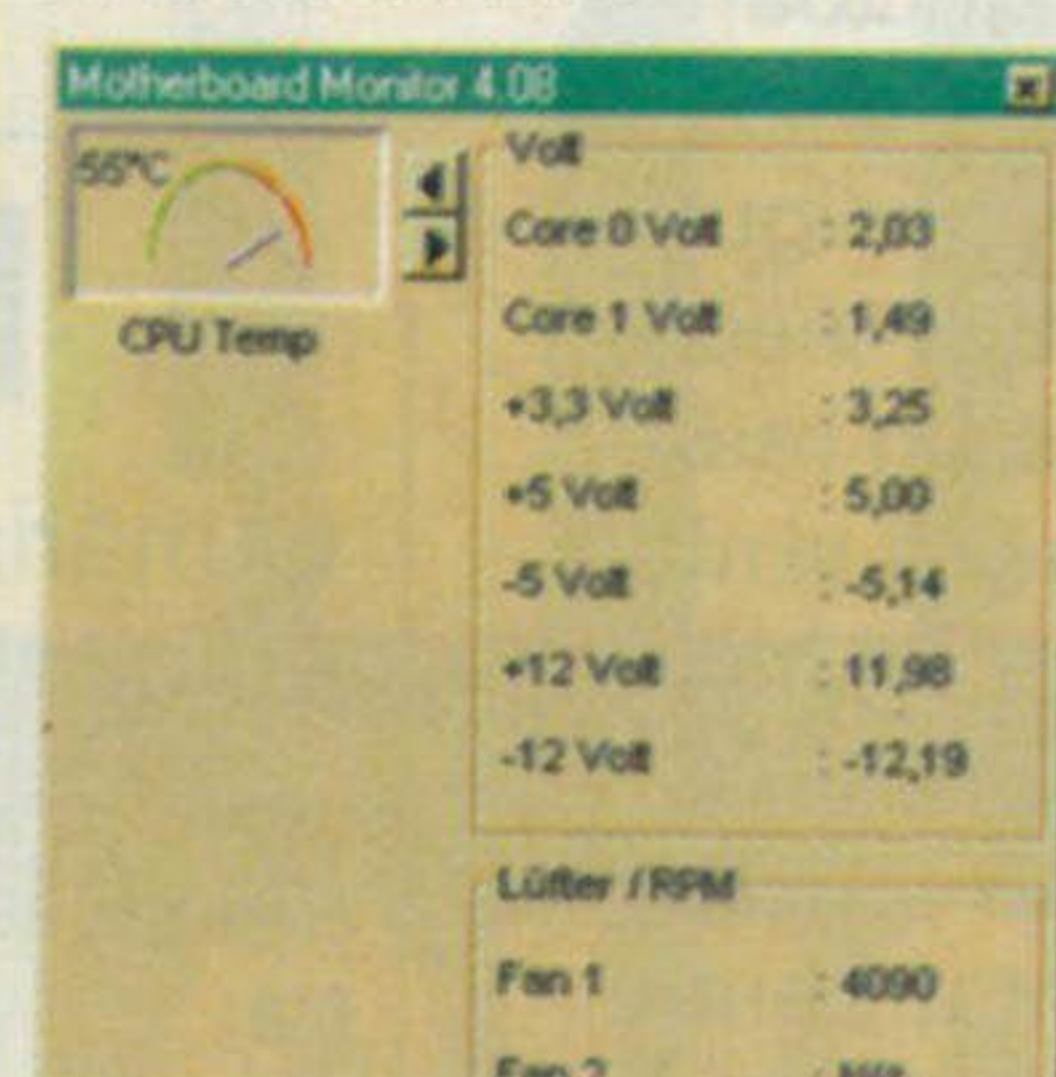
Dotarea de bază a unui overclocker este explicată pas cu pas. Aveți nevoie de următoarele unelte la îndemână atunci când o porniți la drum prin Tactistan.

1. Identificare



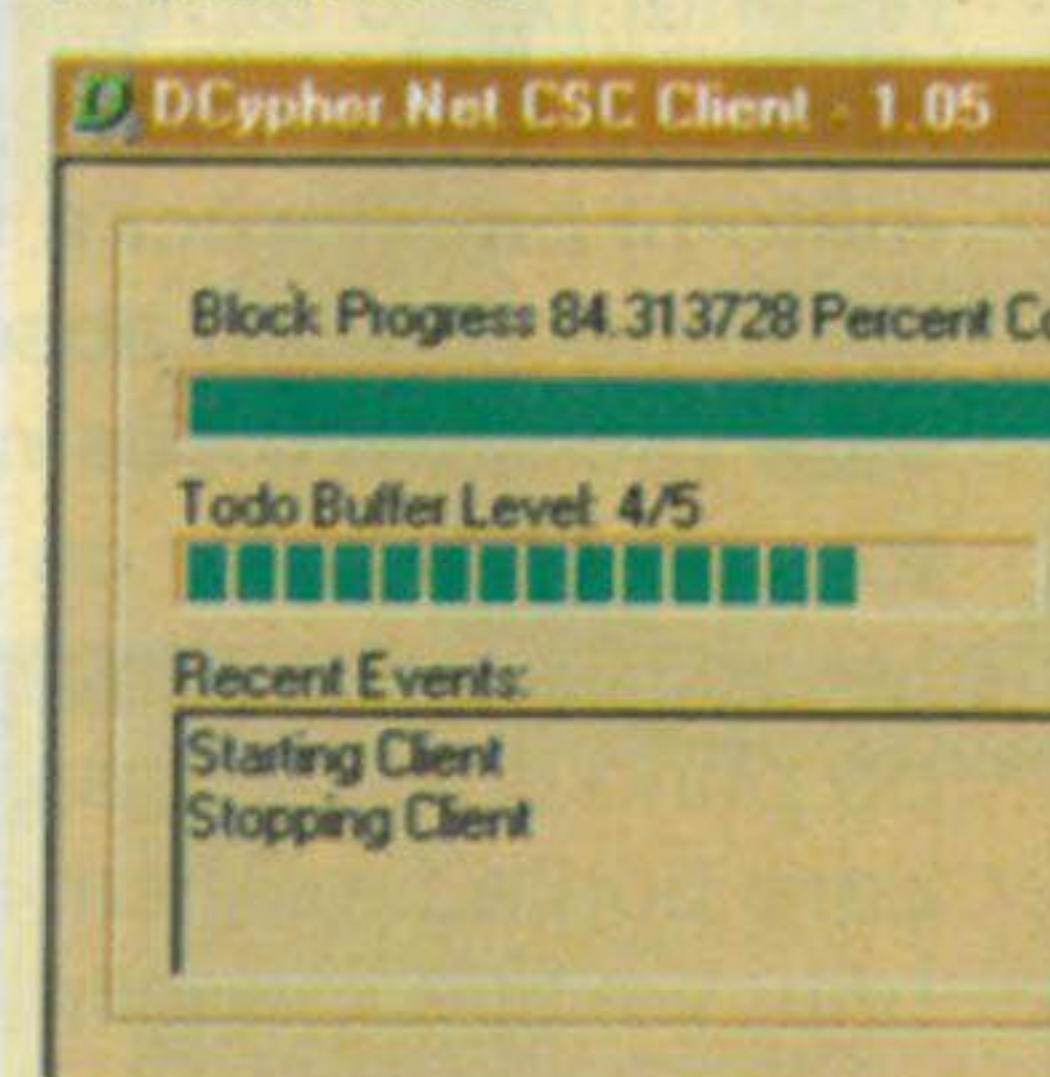
Primul pas important: analizați cu WCPUID procesorul și placa de bază a calculatorului..

2. Monitorizare



Activați neapărat senzorii de temperatură: domeniul de temperatură al procesorului ar trebui să fie între 35-65°C.

3. Stabilitate



Instalați utilitarul CSC pentru a testa stabilitatea sistemului după fiecare mărire a frecvenței.

4. Documentație



Țineți la îndemână documentația plăcii de bază pentru cazul în care ar trebui să vă atingeți de jumperi.

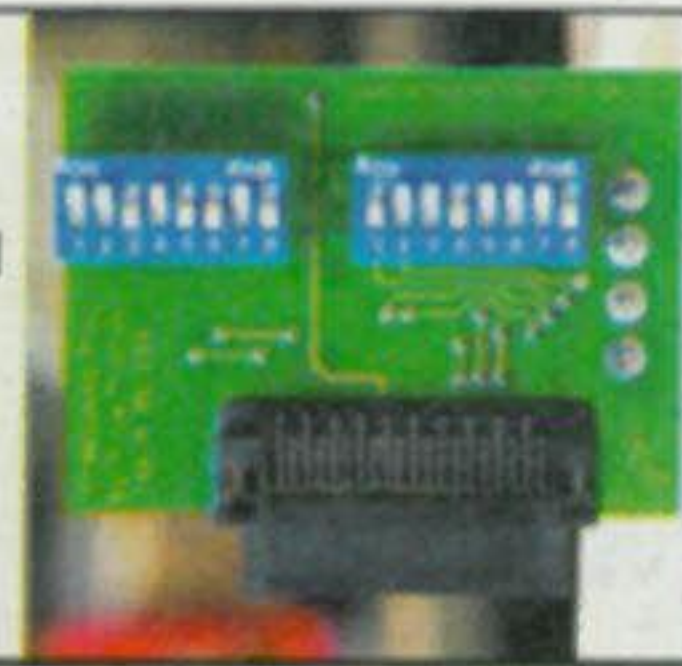
5. Șurubelnițe



Pentru misiunea de atac în carcasă veți avea nevoie de o șurubelniță în cruce și eventual de pastă termoconductoare.

Ustensile importante pentru overclocker.

Un overclocker ambițios investește cu plăcere ceva bani în componente speciale, pentru a obține performanțe mai ridicate. GDF-urile nu își merită, din păcate, investiția.



PRODUS	DISTRIBUȚIE	MODEL	PREȚ	WWW	CONTACT
Goldfinger Device	Ninja Micro, UK	FreeSpeed	40 Pfund	www.ninjamicro.co.uk	-
Goldfinger Device	CPU Overclockers UK	Maximizer	40 Pfund	www.cpu-overclockers.co.uk	-
Cooler PIII/Athlon	Frozen Silicon	VOS32	DM 85,-	www.frozen-silicon.de	-
Pasta pt. lipit	Frozen Silicon	Doza-1 ml	DM 4,90	www.frozen-silicon.de	-
CPU-Cooler	EKL	Diverse	-	www ekl-gmbh.de	+497561-72893
Carcasa-ventilatie	EKL	Diverse	-	www ekl-gmbh.de	+497561-72893
Cooler Socket 370	TennMax	MEGA7	\$ 22,50	www.tennmax.com	-

PC. Dacă vrei să săriți acest pas - în definitiv sunt datele dvs - o faceți pe riscul propriu. Imediat ce sunteți gata, vom putea să luăm fiecare procesor în parte pentru detalieri.

Încă o propoziție pe tema test de stabilitate: de regulă, dacă testul va rula pentru două ore pe PC, stabilitatea este garantată și puteți efectua următoarele trepte de supratactare până când calculatorul va deveni instabil. Verificați, deci, încă o dată ultima setare stabilă și - dacă este posibil - degustați creșterea performanțe - lor.

Cea mai răspândită familie de procesoare este P6-Intel: Celeron, Pentium II și Pentium III. Din această cauză, sunt cele mai probabile candidate la overclocking. Dacă cumva ați identificat vreunul dintre acestea în PC-ul dvs, avem o veste proastă: Intel a blocat multiplicatorul la aceste procesoare. Asta înseamnă că dacă doriți să le supractactați, o puteți face doar prin modificarea FSB-ului. Prin această manipulare veți supractacta și chipsetul plăcii de bază, memoria și restul organelor interne ale calculatorului.

Cele mai multe chipset-uri sprijină numai frecvențe de 66, 75, 83, 100 și 103 MHz și foarte rar acceptă o setare manuală a tensiunii CPU-lui. Acesta

CE ESTE ...?

- **INTERNAL L2-CACHE**
Memorie intermediară ultrarapidă direct pe chipul de procesor.
- **EXTERNAL L2-CACHE**
Memorie intermediară rapidă aflată pe chip-ul CPU sau pe placa de bază.
- **GFD**
Goldfinger Device - plăcuță pentru overclocking-ul procesoarelor AMD Athlon.

nu este însă un motiv de dezamăgire. Utilitarul SoftFSB de pe CD permite o reglare mai fină a valorilor. La Celeron, FSB-ul este setat la început pe 66 MHz.. Dacă ridicăm această frecvență, va profita și L2-cache-ul, care funcționează la aceeași frecvență ca și procesorul. PII și PIII de la 350 MHz în sus au un FSB de 100 MHz și cache L2 extern, care rulează la jumătate din viteza procesorului. Cele mai mari șanse de overclocking le au modelele cu multiplicatori mai mici. La

acestea se pot face setări mai fine. Cu cât sunt mai noi, cu atât mai ușor se pot supractacta, datorită chipset-urilor mai noi de pe placa de bază. De fapt, procesoarele mai rapide sunt vândute deseori ca procesoare „low end”, datorită cererii foarte mari de pe piață pentru astfel de procesoare.

Procedura pentru procesoarele cu kernel P6 este destul de simplă. Setati treapta imediat următoare a FSB-ului (cu CPU-ul nealimentat la curent!) și bootati. Dacă procesorul funcționează corect, este timpul să-i facem un test de stabilitate. Repetați procedura până obțineți tactul maxim stabil.

Kernel-ul K6 de la AMD este mai degrabă nepotrivit pentru overclocking, deoarece nu-i plac frecvențele mari. Acesta se poate manipula însă mai ușor, pentru că atât multiplica-



ELEMENT „PE CD-ROM”

Cu SOFT FSB se pot supractacta câteodată chiar și plăcile de bază mai enervante.

Overclocking-ul este un risc bine calculat prin care puteți obține dintr-un calculator performanțe maxime la un preț minim.

Linkuri pentru overclocker

Există pe Internet site-uri unde overclocker-ul poate găsi informații mai detaliate

CPU-Overclocking

- www.overclockers.com
- www.hardocp.com

Tools

- www.h-oda.com
- www.t2.net/ace/mbmonitor

Răcire

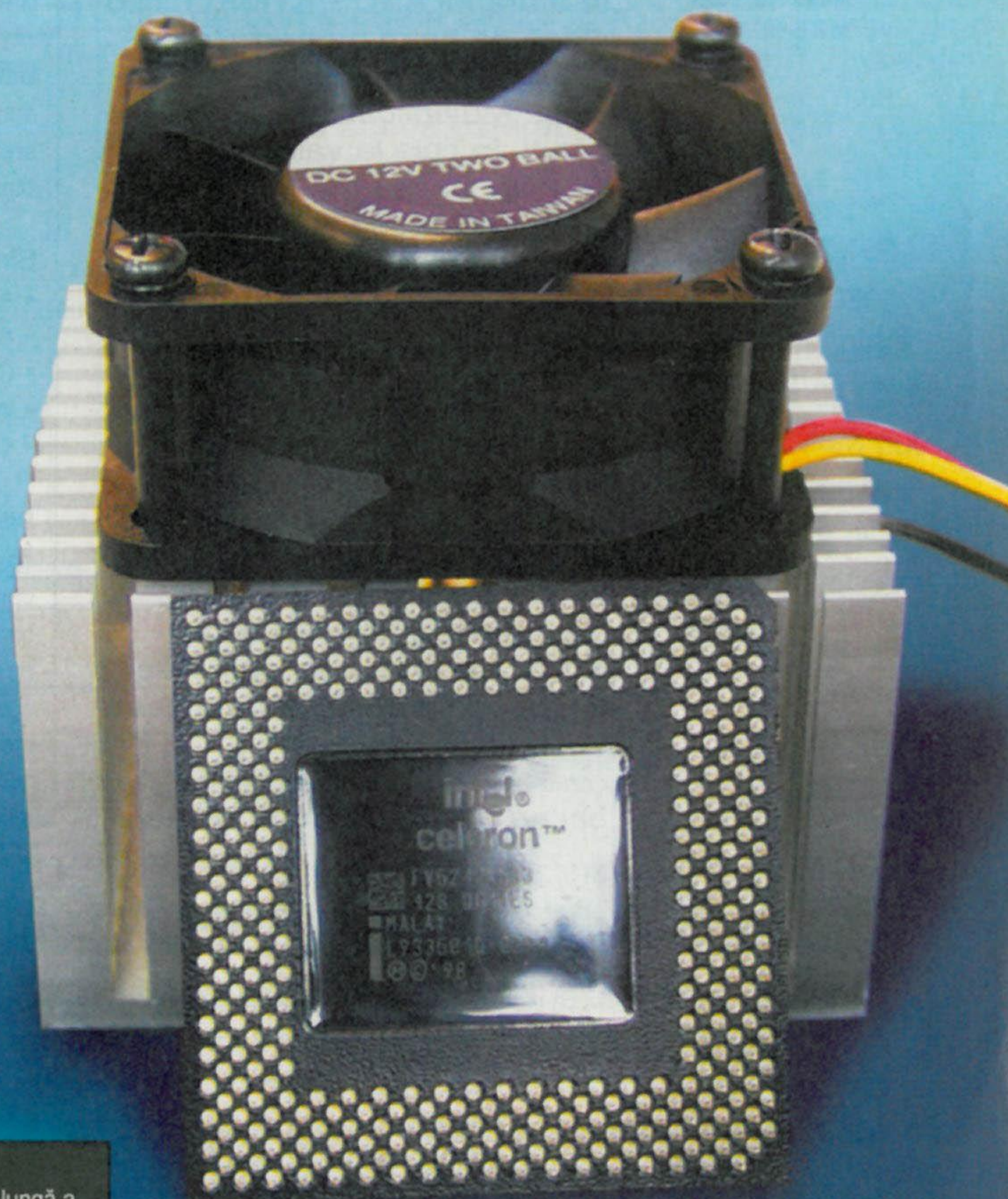
- www.heatsink-guide.com
- www.cool-your.hardware.de

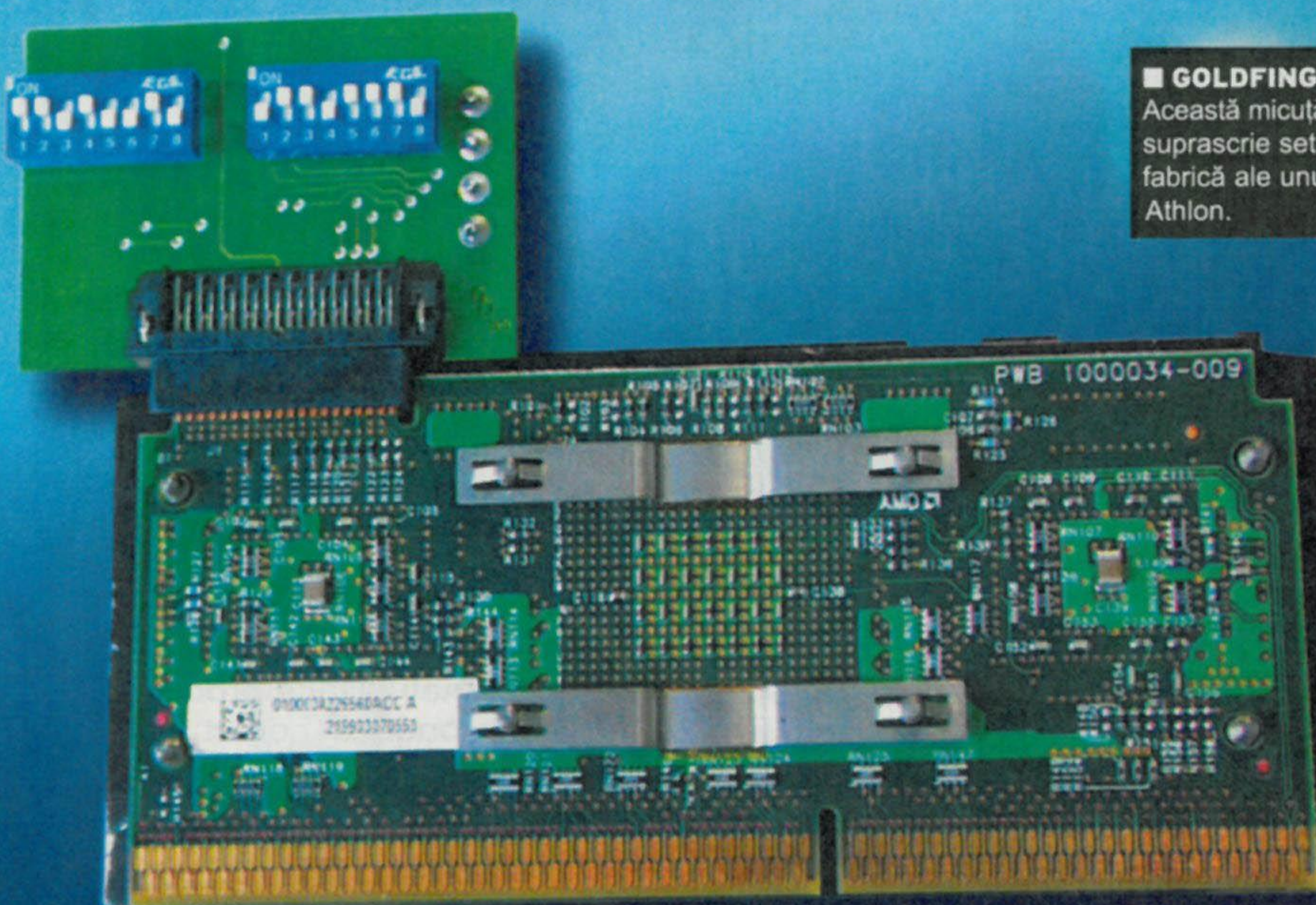
Stabilitate

- www.dcypher.net
- www.madonion.com

■ XXL

O viață mai lungă a procesorului și performanțe maxime se pot obține doar folosind radiatoare extreme.



■ **GOLDFINGER**

Această micuță placă suprascrie setările de fabrică ale unui Athlon.

poate fi mai mare. Acest lucru va funcționa și mai bine la noile modele de Athlon bazate pe tehnologia de cupru de 0,18 microni. Athlon va fi atunci cel mai bun procesor supratactabil al anului. Athlon-ul 650 testat de noi a mers la 700 MHz la o tensiune normală, și la 750 MHz cu tensiunea mărită. Un Athlon bazat pe tehnologia de 0,18 microni va funcționa și la 850 MHz. Dacă nu ne uităm la formele de supratactare extreme, ca în cazul unui Athlon răcit cu gaz, atunci overclockerului obișnuit îi va mai rămâne puțin timp pentru ajustările mai fine. Acesta trebuie să facă niște mici investiții în sistemele de răcire pentru a fi sigur de succesul operațiunii.

Mai întâi trebuie să asigurăm o legătură termoconductoare bună între procesor (eventual și cache) și radiator. Suprafețele de contact folosite (din grafit sau adezivi) nu sunt chiar optime pentru over-

CE ESTE ...?

■ **PROCESUL DE FINISARE**

Introducerea setărilor fine ale structurilor de suprafață ale unui procesor.

■ **FAMILIA K6**

Procesoarele AMD K6, K6-II și K6-III

torul cât și FSB-ul se pot schimba. În loc să supratactăm CPU-ul în mod real, vom obține rezultate mai bune modificând front side bus-ul și implicit frecvența cache-ului extern. Acest lucru este valabil mai ales pentru K6 și K6-II.

Athlon, de la AMD, pune piedici mai mari overclocker-ului. În afara lui ASUS K7MK, nici o placă de bază nu permite setări de bază mai mari de 100 MHz. Multiplicatorii sunt și ei bătuți în cuie la valoarea din fabrică. Dacă vom îndepărta cu grijă carcasa lui Athlon, vom vedea o mufă în partea de sus a plăcii procesorului - este așa-numitul „goldfinger”. Există deja magazine speciale care oferă GFD-uri (Goldfinger Devices) contra sumei de 120 DM. Dacă conectăm acest „deget de aur” la procesor, setările de fabrică pot fi modificate fără greutate.

În general, un procesor Athlon se lasă ușor supratactat, după ce ați înlăturat această piedică. Limita de overclocking este pusă de cache-ul extern: după model,

acesta merge la 40-50% din viteza de tact a procesorului.

Deci, cu cât este mai mică frecvența de tact a cache-ului, cu atât frecvența procesorului

Post mortem

Procesorul nu mai funcționează, ce pot să fac? Câteva sfaturi din cutia de prim-ajutor a laboratorului pentru preîntâmpinarea unor astfel de probleme.

Dacă v-ați aplecat prea mult pe fereastră în timpul supratactării, se poate întâmpla să apară tot felul de efecte secundare. De aici rezultă că ar trebui să înaintați cu pași mici și să testați întotdeauna stabilitatea sistemului. Testul de stabilitate va ceda cu mult înaintea apariției primelor simptome!

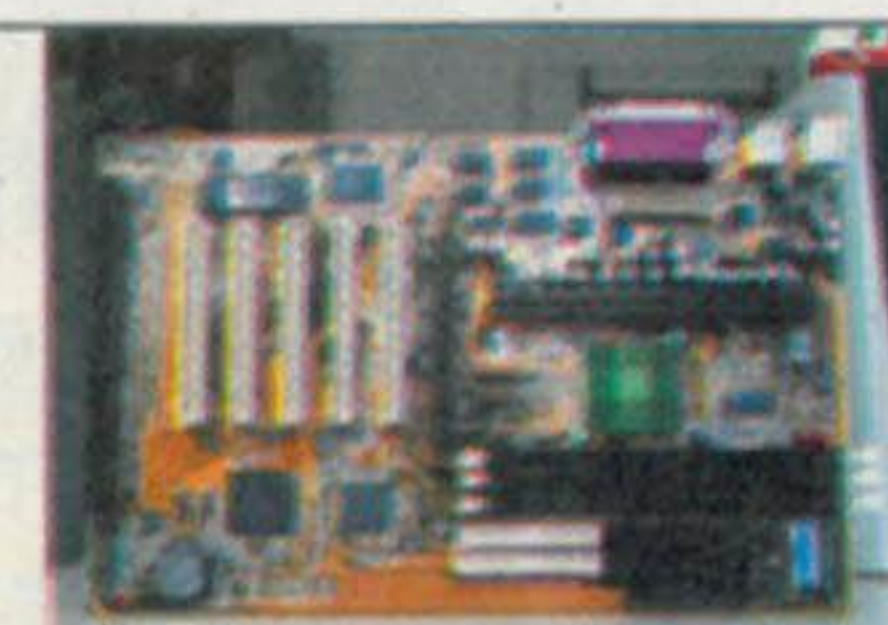
Simptomele tipice care apar la frecvențe prea mari:

- Apariția erorilor de harddisk
- Apariția erorilor în registry
- Căderea jocurilor
- Windows nu bootează
- Liniște totală la startarea calculatorului.

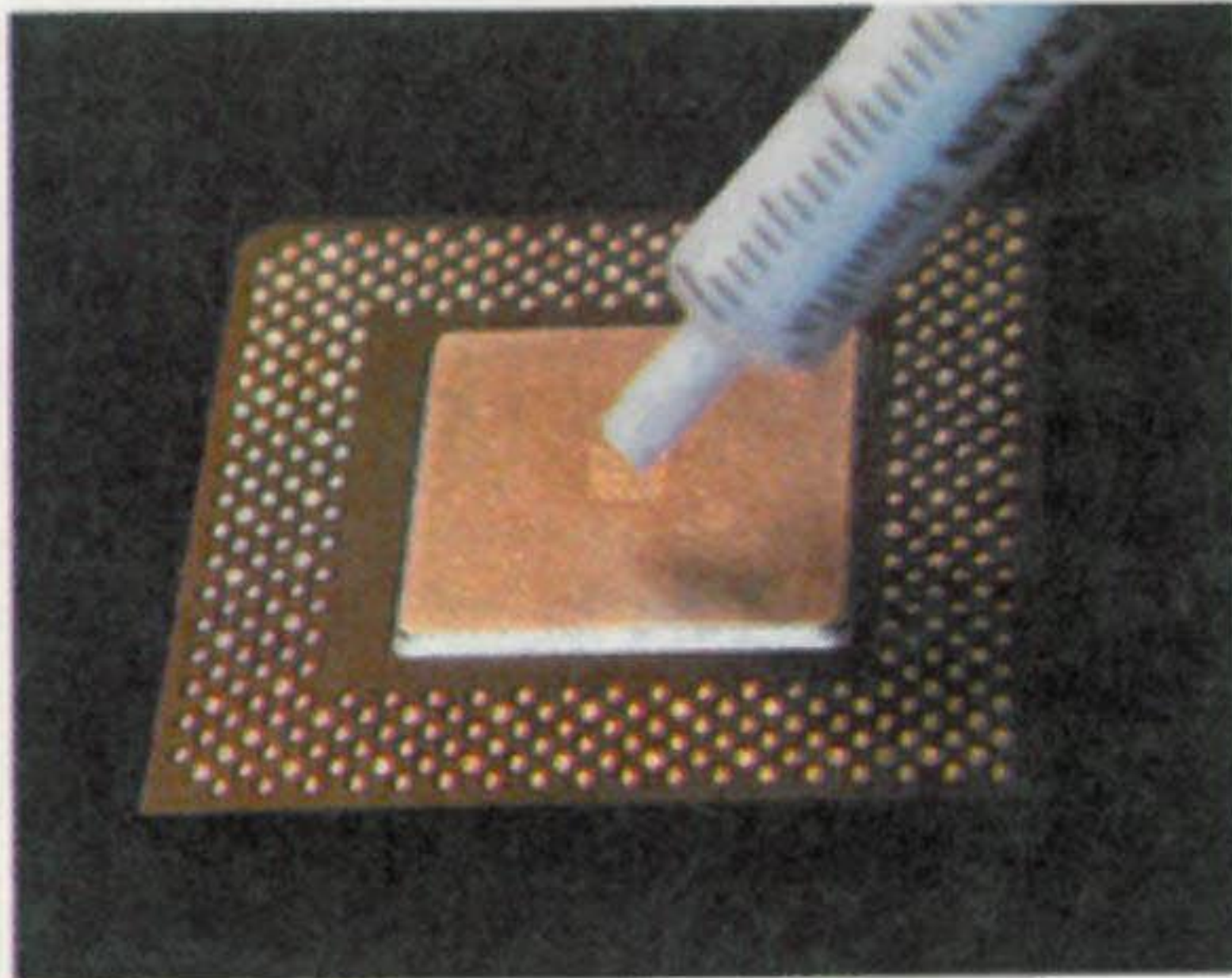
Primele două erori se pot rezolva întotdeauna prin backup-uri. Eroarea de boot a Windows-ului se rezolvă aducând sistemul la parametrii inițiali. Dacă însă procesorul tace complet, acest lucru se poate rezolva prin resetarea CMOS-ului. Majoritatea plăcilor de bază au jumperi speciali pentru aceasta. Dacă nu are, atunci scoateți calculatorul din priză și scoateți bateria de pe placă. Scurtcircuitați timp de o secundă contactele bateriei și puneți bateria la loc. Procesorul ar trebui să pornească acum din nou, însă toate setările din BIOS au fost schimbate și trebuie introduse din nou.

Cele mai bune motherboard-uri pentru maniacii de overclocking

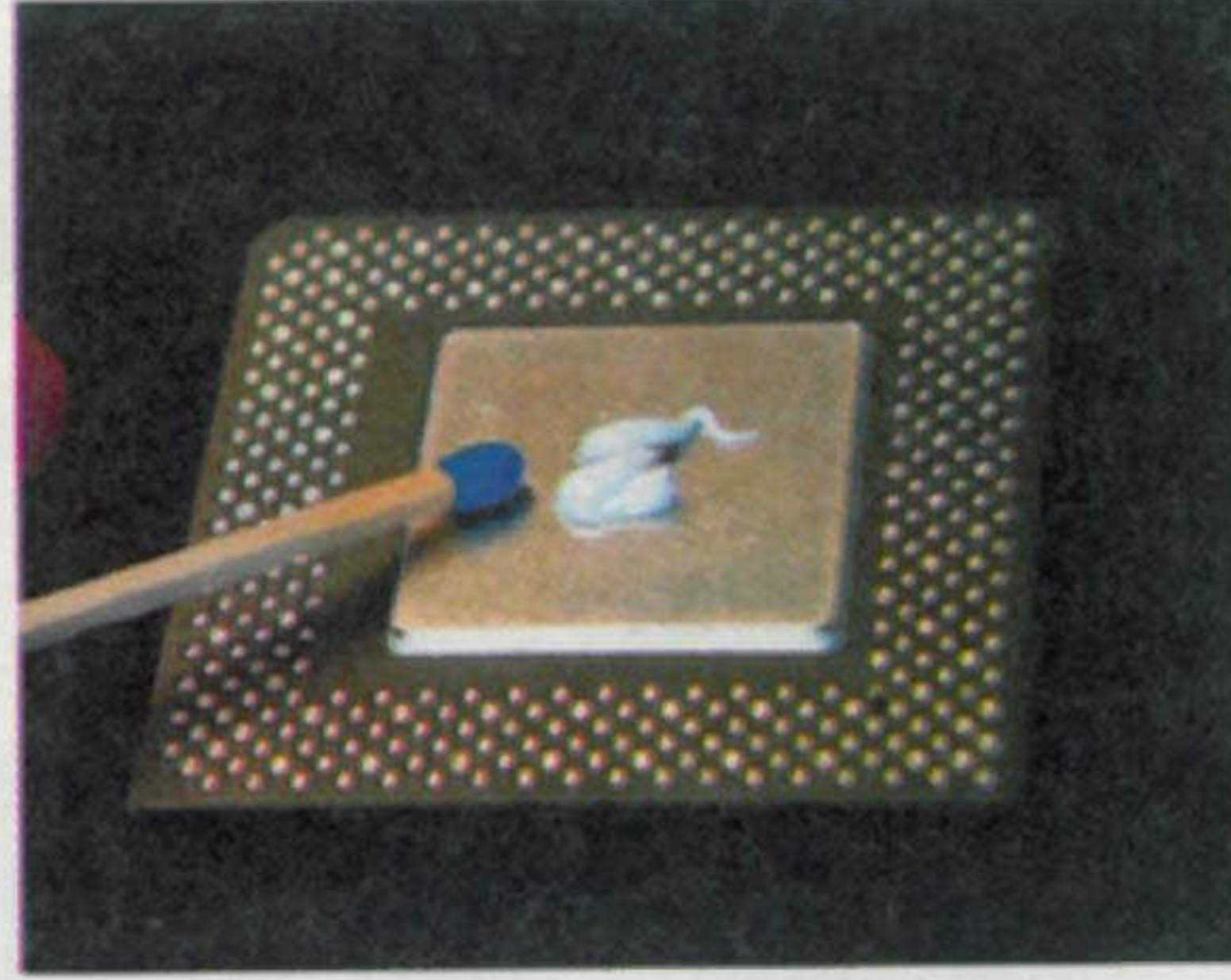
Mai jos sunt prezentate plăcile de bază cele mai potrivite pentru supratactare. Important este să respectați pașii enumerați pentru ca sistemul să rămână stabil.



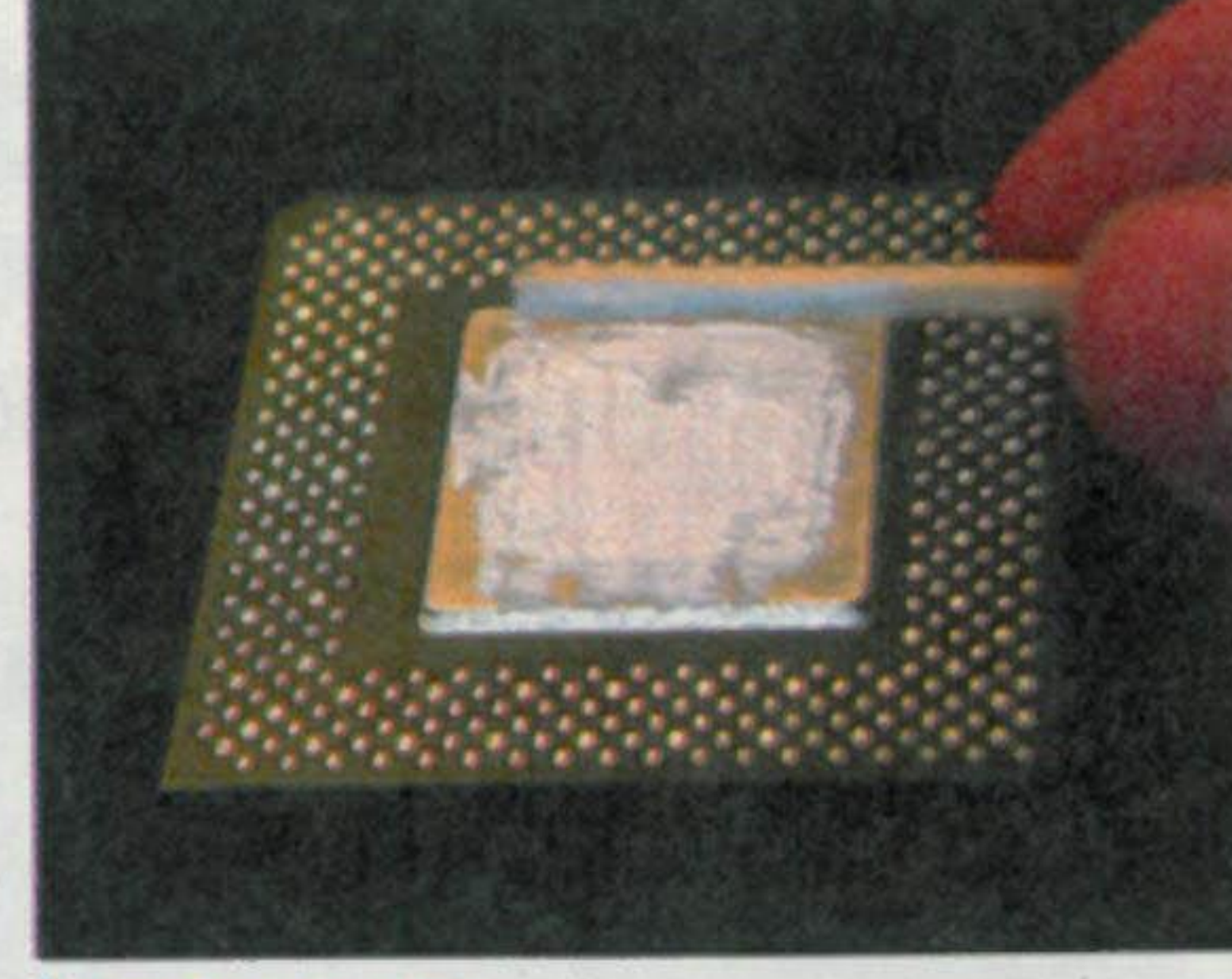
MOTHERBOARD	PRODUCĂTOR	PLATFORMĂ	SETĂRI FSB	PREȚ	PARTICULARITĂȚI	CONTACT
BE6 2.0	ABit	Pentium II/III Slot 1	66-200 MHz în BIOS	cca. DM 300,-	UDMA/66	www.abit.nl
6BA +IV	Soyo	Pentium II/III Slot 1	66-155 MHz în BIOS	cca. DM 300,-	UDMA/66	www.soyo.nl
BP6	ABit	Celeron Socket 370	66-133 MHz în BIOS	cca. DM 300,-	UDMA/66, Dual-Celeron	www.abit.nl
BM6	ABit	Celeron Socket 370	66-120 MHz în BIOS	cca. DM 220,-	-	www.abit.nl
K7M	ASUS	Athlon Slot A	200-220 MHz	cca. DM 350,-	Slot-A-Board cu setarea FSB-ului	www.asuscom.de



GREASE Astfel întindeți corect pasta termoconductoare.



PFUI... Nu prea atractiv, dar necesar.



ÎN STRATURI Exact atât cât să nu intre aerul.

CE ESTE ...?

- **SLOT CARD**
Mică plăcuță convertoare pentru procesoarele pe Socket370 la Slot 1.
- **SOFT FSB**
Soft pentru programarea directă a generatorului de tact de pe placa de bază.

clocking. Este mai bine să le îndepărtați și să ungeți suprafața cu un strat subțire de pastă termoconductoare. O cantitate egală cu două gămații de ac este în mod sigur de ajuns. Pasta se poate întinde pe suprafața chip-ului cu un chibrit. Dacă puneți prea multă pastă, aceasta se va încălzi și topi, murdărind procesorul.

O ridicare a tensiunii de alimentare a procesorului poate stabiliza uneori un sistem in-

stabil aflat în overclocking. De regulă, tensiunea necesară va fi cu până la 15% mai mare decât la procesoarele care funcționează în ritm normal. Încălcarea acestei limite poate strica definitiv procesorul! Să aveți în vedere că, prin creșterea tensiunii, va crește și temperatura în mod corespunzător.

Pentru a înlătura aceste reacții în lanț, se recomandă folosirea alternativă a tactului

bus-ului AGP și PCI. Ar fi mai bine ca bus-urile să fie setate la frecvențe mai mici decât cele standard, având ca efect frecvențe de tact CPU mai mari, decât să riscați să aveți un sistem instabil!

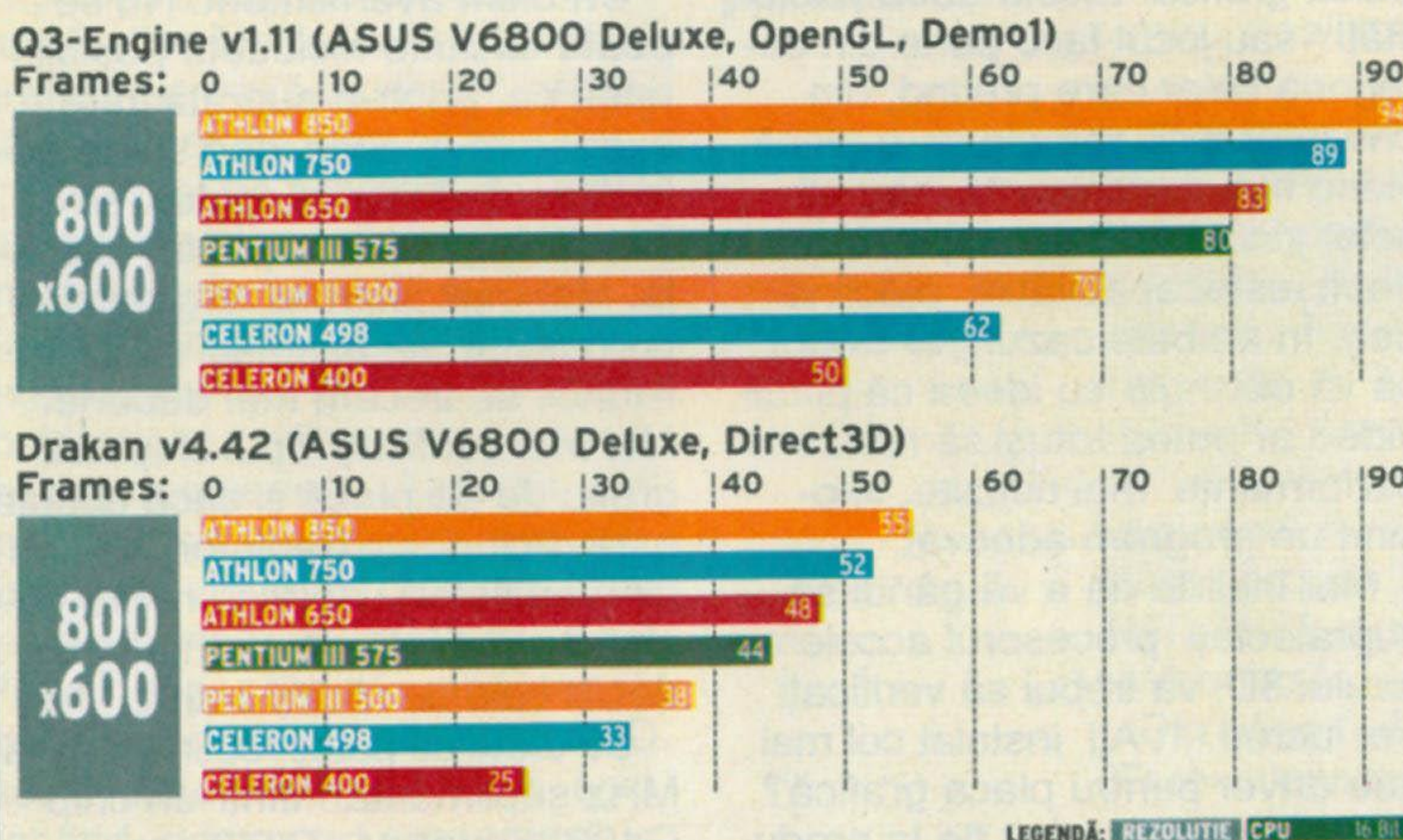
Pentru motherboard-urile care nu permit setarea în BIOS a FSB-ului, puteți folosi utilitarul SoftFSB de pe CD. El programează direct chipul de tact de pe placă. Problema este că s-ar putea să nu identifice toate tipurile de chipuri existente. Ultimul punct la care trebuie să fie atent un overclocker și nu numai el, este praful. Acesta se adună pe cabluri, pe radiatoare și pe spatele cardurilor. Praful este un izolator termic foarte bun și poate cauza foarte rapid distrugerea componentelor, prin acumularea de căldură. De aceea este absolut necesară curățarea tot la 2-3 luni a interiorului calculatorului, folosind un aspirator special pentru computere.

Armin Lenz
t.a. Corneliu Dan

Supratactarea nu este doar pentru maniaci. Toți cei cu spirit de aventură pot degusta ceva mai multă plăcere din calculator.

Comparație înainte-după

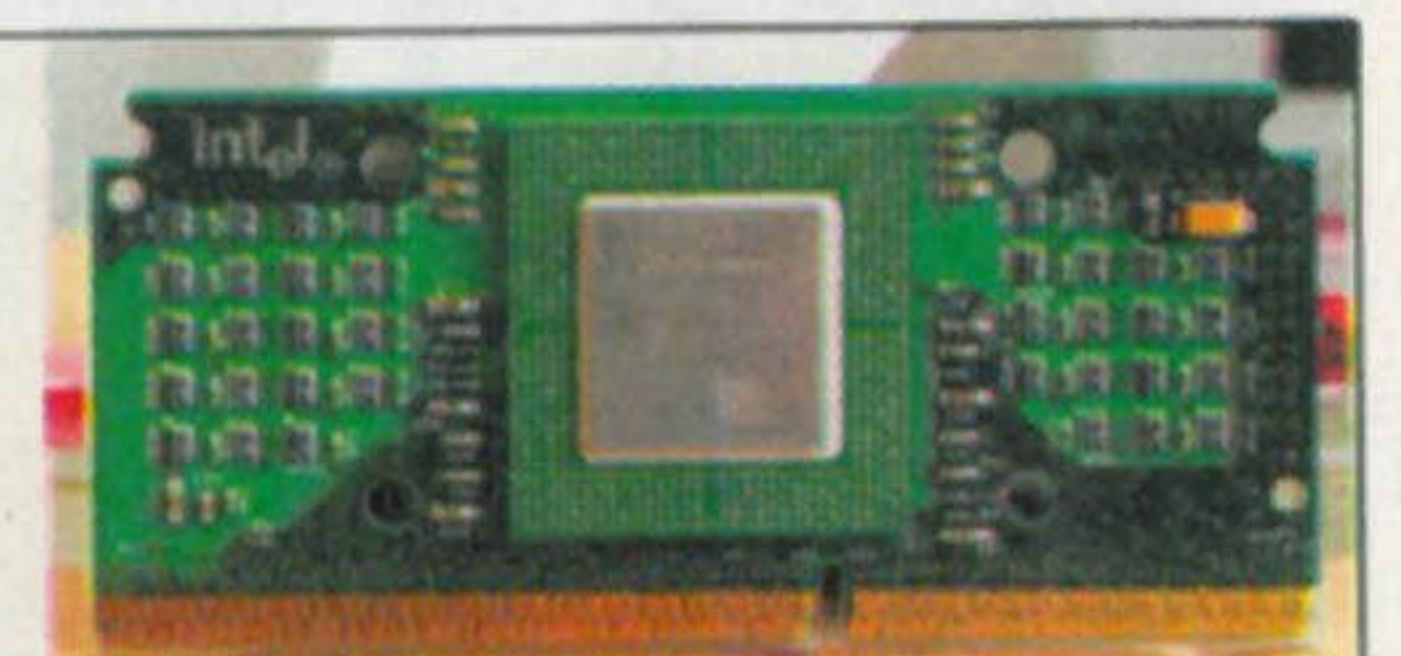
Toate procesoarele, de la Celeron la Athlon se pot supratacta cu succes.



Se poate vedea sus o creștere vizibilă a performanțelor, iar bucuria economiei financiare obținute lasă în umbră tristețea costurilor.

Cele mai bune procesoare pentru overclockeri

Aici găsiți o gamă de procesoare uzual folosite pentru overclocking. Pe cele mai rentabile le veți găsi în capul coloanei. Cea mai mare creștere a performanțelor o obțineți cu Celeron.



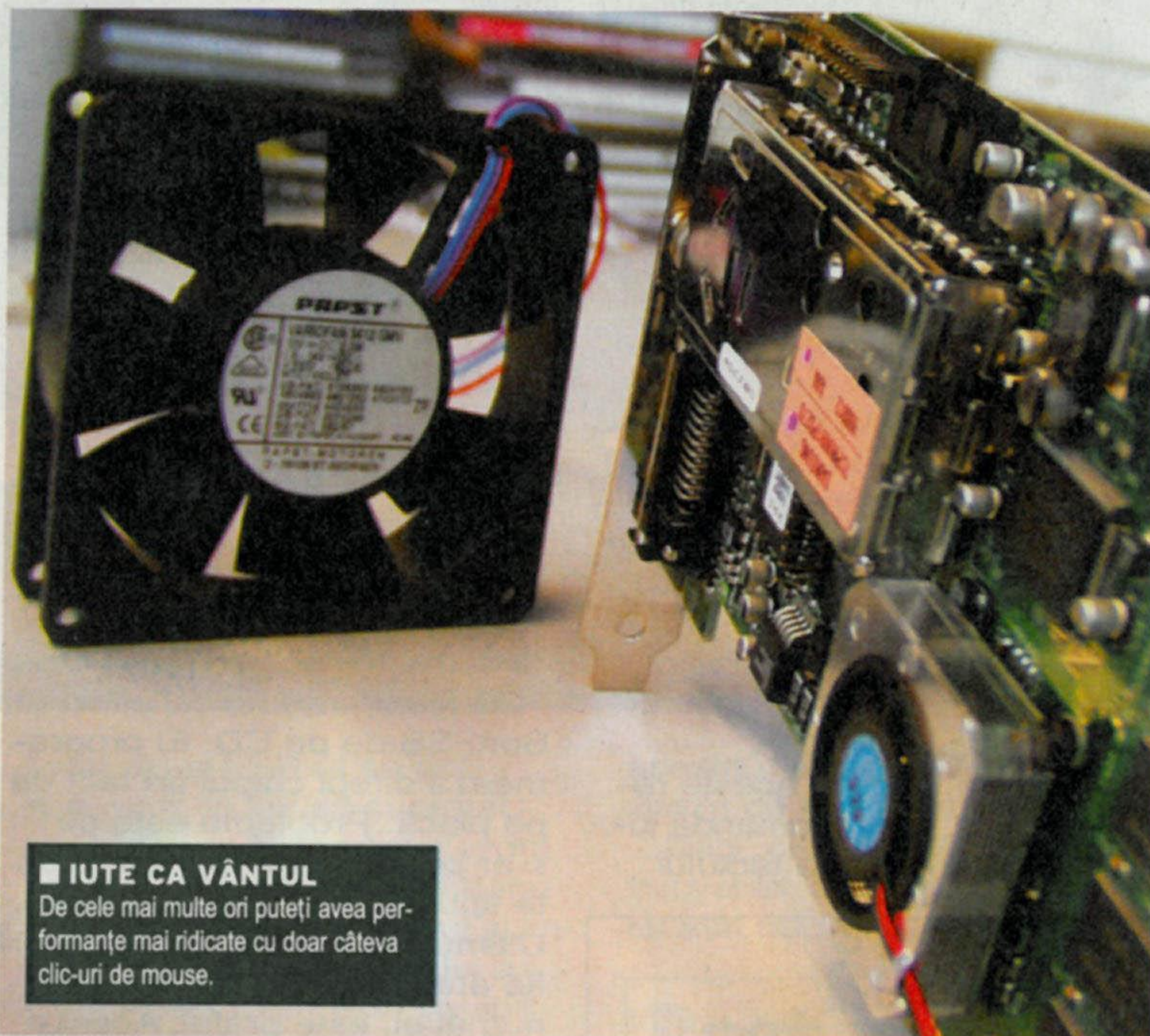
CPU	PRODUCĂTOR	SUPRATACTARE POSIBILĂ	PREȚ	SUPRATACTARE-ECONOMIE	PARTICULARITĂȚI	WWW
Celeron 300A	Intel	450 MHz	Negociabil	DM 200,-	Doar second-hand	www.intel.com
Celeron 400	Intel	500 MHz	DM 140,-	DM 170,-	-	www.intel.com
K6-2 350	AMD	380 MHz	Negociabil	DM 20,-	Doar second-hand	www.amd.com
K6-III 400	AMD	450 MHz	DM 180,-	DM 130,-	Tensiune 2.5 Volt	www.amd.com
Pentium II 350	Intel	450 MHz	Negociabil	DM 200,-	Doar second-hand	www.intel.com
Pentium III 500	Intel	575 MHz	DM 550,-	DM 250,-	-	www.intel.com
Athlon 500	AMD	650 MHz	DM 450,-	DM 600,-	Necesar Goldfinger-Device	www.amd.com
Pentium III 600E	Intel	720 MHz	DM 1.100,-	DM 700,-	-	www.intel.com
Athlon 750	AMD	850 MHz	DM 1.800,-	Nu este disponibil	Necesar Goldfinger-Device	www.amd.com

Testate în tunelul aerodinamic

Doriți să goniți ca săgeata în jocurile cu efecte speciale? Atunci distracție plăcută la overclocking-ul cardurilor grafice.

Ce este...?

- **AGP**
Accelerated Graphics Port - port accelerat între placa video și MB.
- **FPS**
„Frames per second” sau cadre pe secundă. Unitate principală de măsură pentru jocurile 3D.
- **POWERSTRIP**
Tuning-Program pentru plăci grafice.
- **VSNC**
Sincronizare verticală între placa video și monitor. Pentru o rulare optimă a jocului, se dezactivează.



IUTE CA VÂNTUL

De cele mai multe ori puteți avea performanțe mai ridicate cu doar câteva clic-uri de mouse.

O altă victimă a overclocker-ilor este placa video. Chipurile acestora pot fi forțate să treacă peste specificațiile de fabrică. Dacă procedați sistematic, puteți obține în siguranță câțiva MHz în plus.

Ați supratactat deja procesorul. Cu toate acestea, jocul dvs preferat nu rulează încă așa cum ați dori! Atunci s-ar putea ca o parte din vină să o poarte

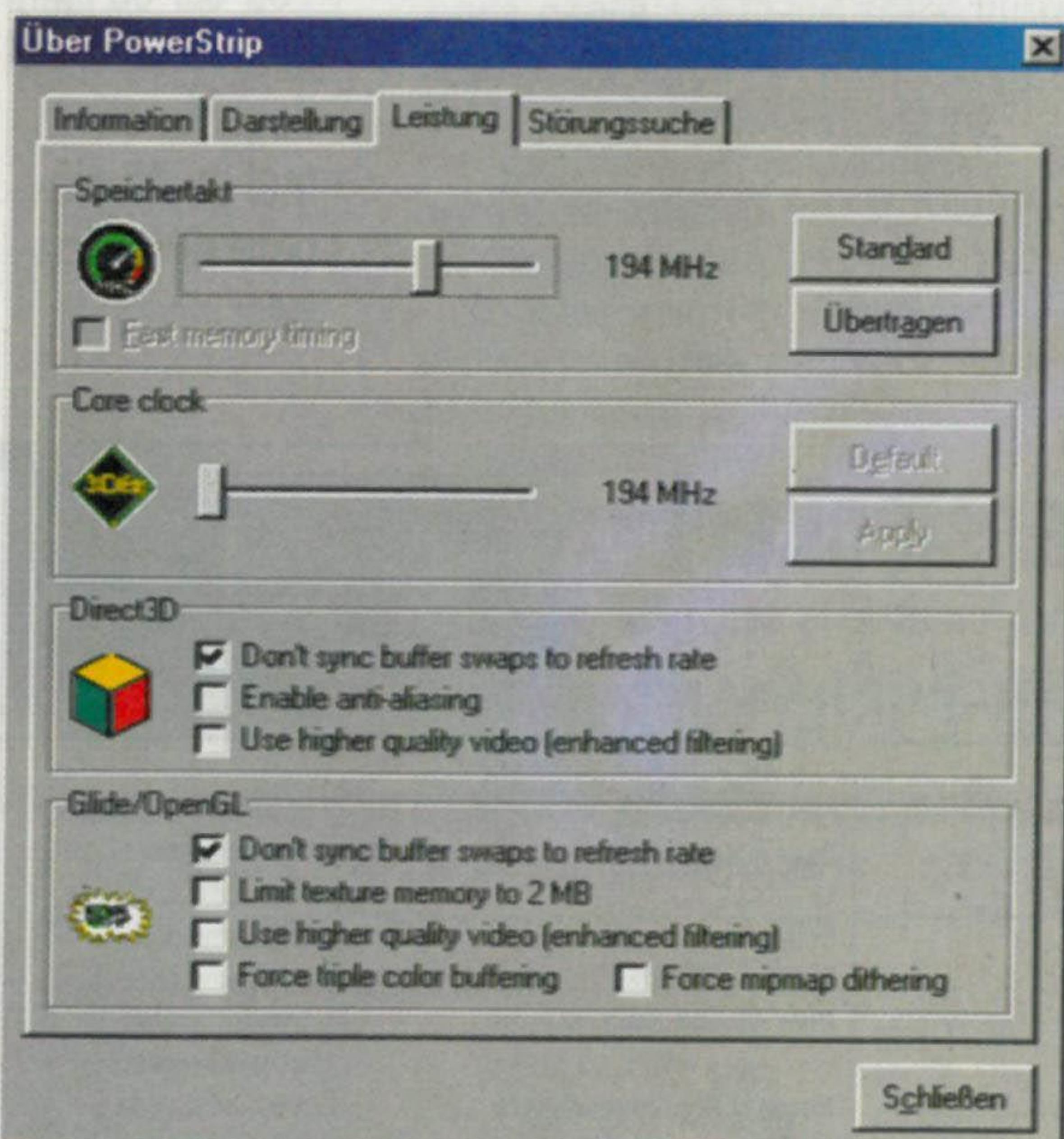
placa grafică. Există două posibilități: sau jocul face parte din categoria celor care pretind, din cauza graficii complexe, o placă video mai performantă, sau ați setat jocul într-o rezoluție care depășește capacitățile plăcii video. În ambele cazuri, ar trebui să vă obișnuiți cu ideea că placa video ar putea totuși să ruleze la performanțe mai ridicate, folosind un program adecvat.

Mai înainte de a vă gândi să supratactați procesorul acceleratorului 3D, va trebui să verificați trei lucruri. 1: Ați instalat cel mai nou driver pentru placa grafică? Acesta poate fi găsit fie la produ-

cătorul plăcii, fie la producătorul chipset-ului. 2: Dacă aveți un procesor pe Socket 7 sau un Athlon, ați instalat cele mai noi drivere ale portului AGP de pe placa de bază? Puteți să faceți rost de drivere direct de la producătorii chipset-urilor (www.ali.com.tw, www.via.com.tw, sau www.amd.com/support/software.html). 3: Ați dezactivat frâna grafică denumită VSync? Ea se îngrijește ca placa grafică să scrie memoria cu o nouă imagine doar după ce monitorul îi transmite că prima imagine a fost încărcată integral. Prin aceasta, viteza acceleratorului 3D este direct proporțională cu frecvența repetării imaginilor pe monitor. Utilitarul PowerStrip de pe CD vă va ajuta să dezactivați această opțiune, dacă cumva producătorul plăcii dvs. video nu a prevăzut deja software-ul original al plăcii cu această opțiune.

Un ultim avertisment. Nu se poate exclude niciodată posibilitatea ca, printr-o supratactare exagerată, placa video să se defecteze definitiv. Nu puteți să ne faceți răspunzători pentru aceasta. Mai mult, pierdeți și garanția produsului. Vă asumați riscul? Atunci, să trecem mai departe. Mai întâi verificați tipul chip-ului grafic de pe placă și dacă acesta este răcit pasiv (radiator) sau activ (ventilator). Cele cu răcire pasivă se pot supratacta mai greu decât cele cu răcire activă.

Cu toate că puteți obține câțiva MHz suplimentari dintr-un chip G400, Savage4, TNT2 sau

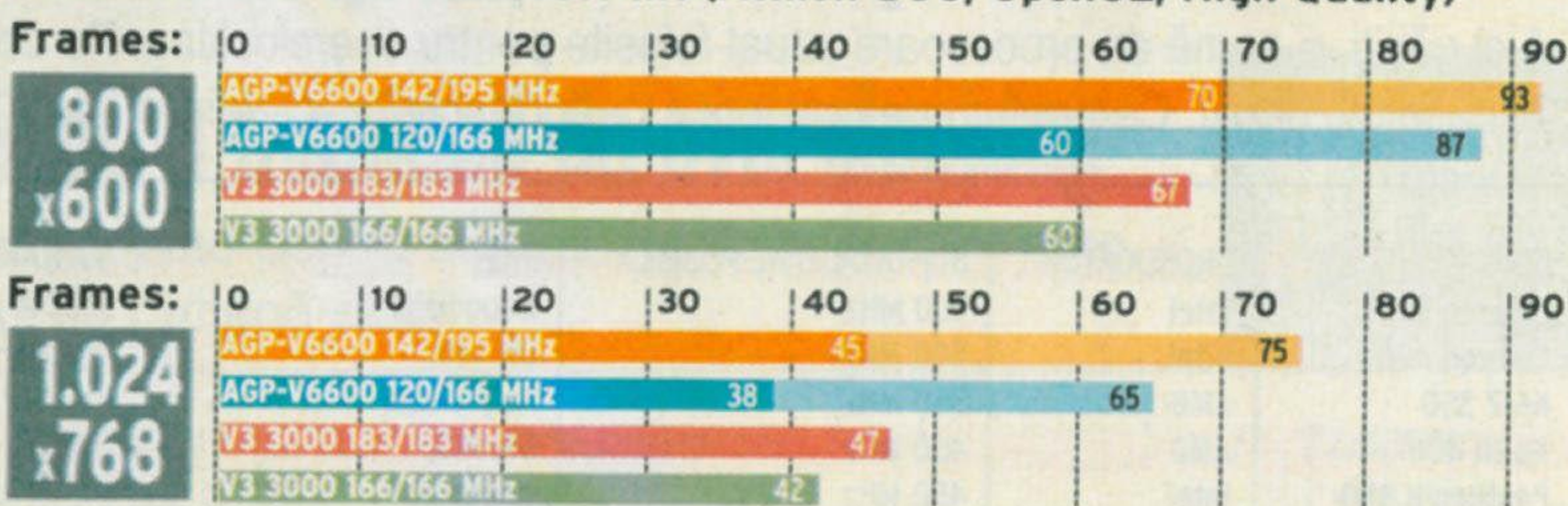


POSSIBILITĂȚI Dacă doriți să scoateți ceva mai mult din placa video, PowerStrip este exact ceea ce vă trebuie.

Comparație înainte-după

Merită să supratactați placa video la jocurile mai pretentioase?

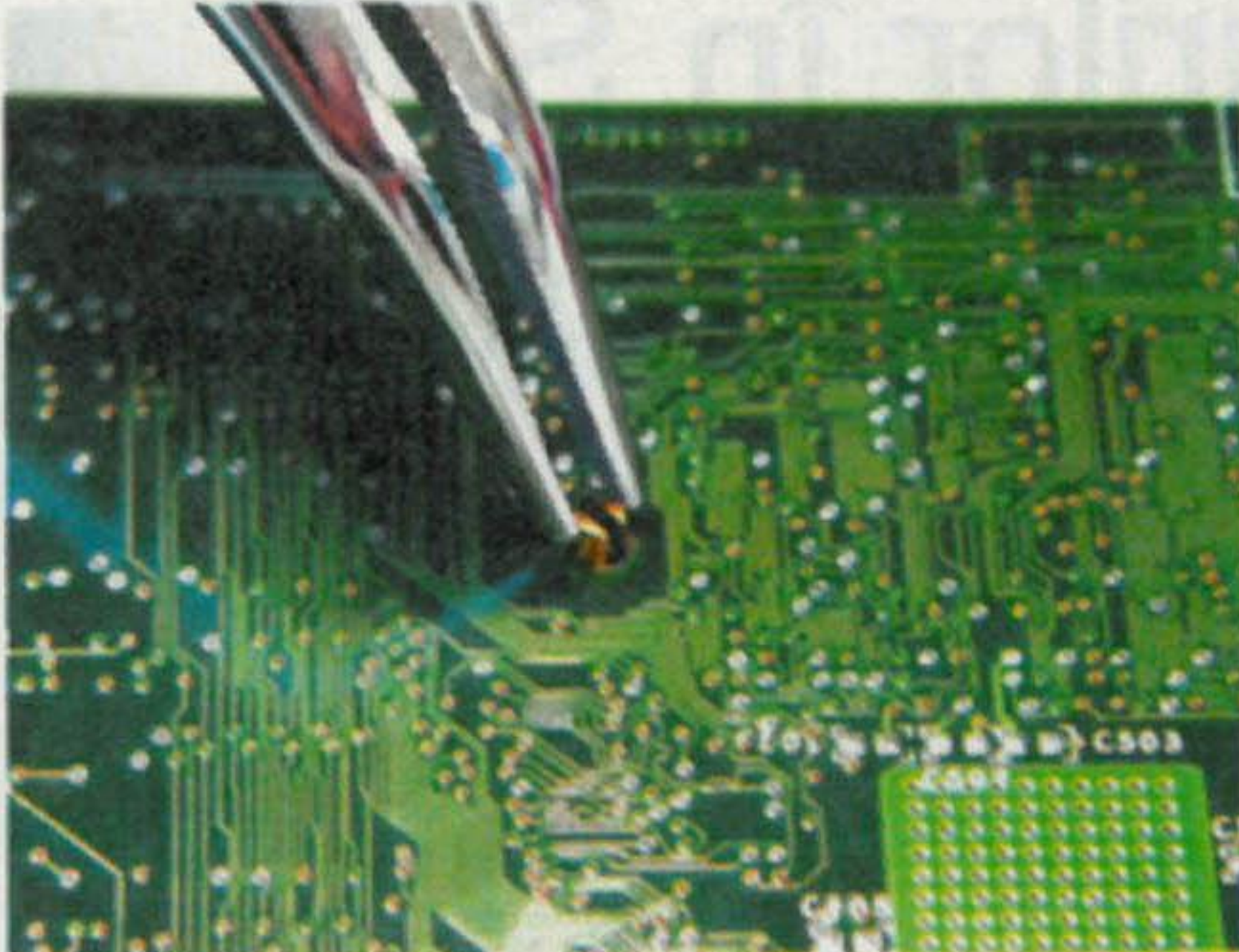
QUAKE-3-ENGINE VERSION 1.11 (Athlon 800, OpenGL, High Quality)



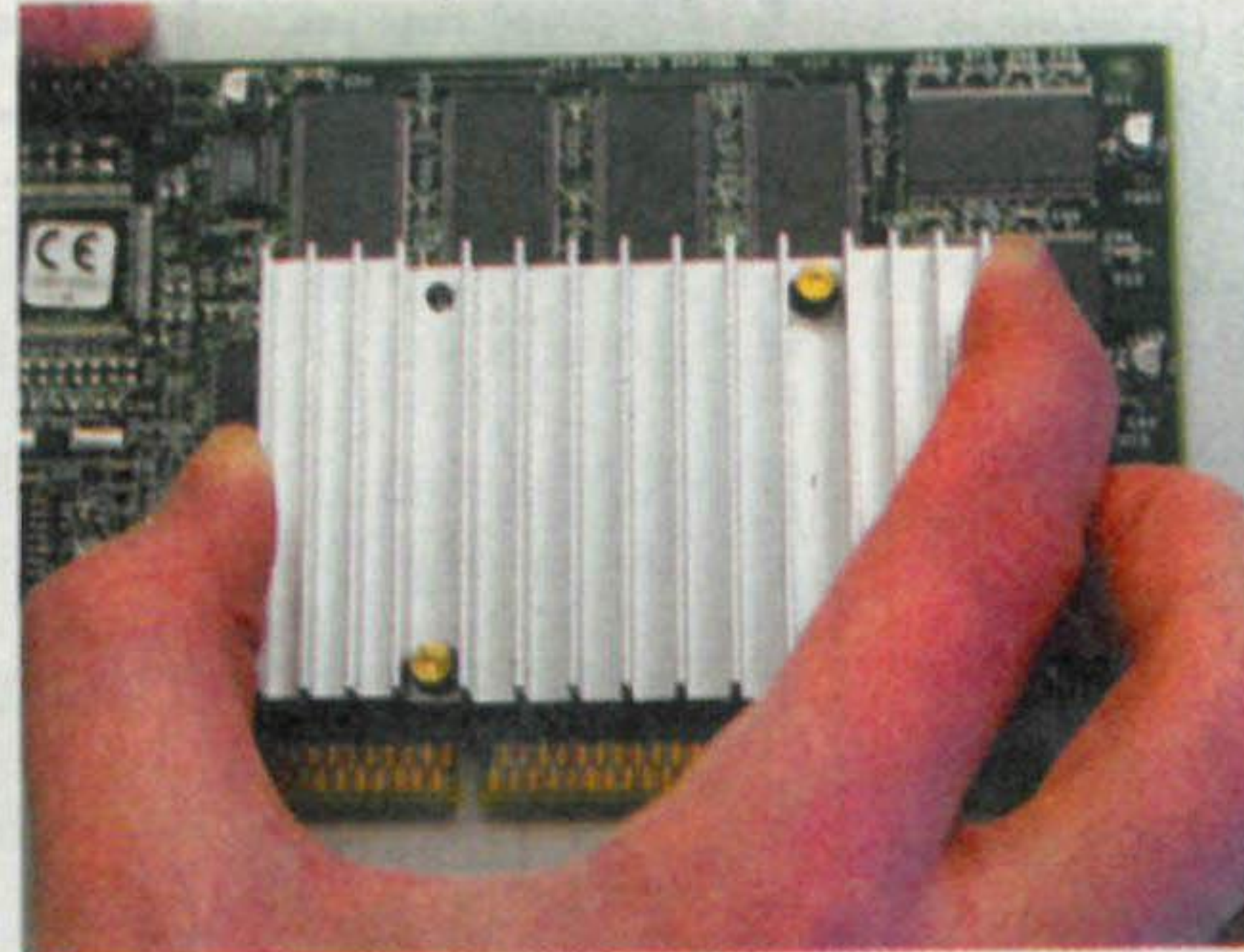
Jocurile cu engine Q3 pretind totul de la acceleratorul grafic. Aici rentează un overclocking, deoarece fiecare MHz suplimentar câștigat este transformat în framerate.

Montarea radiatorului pe Voodoo3

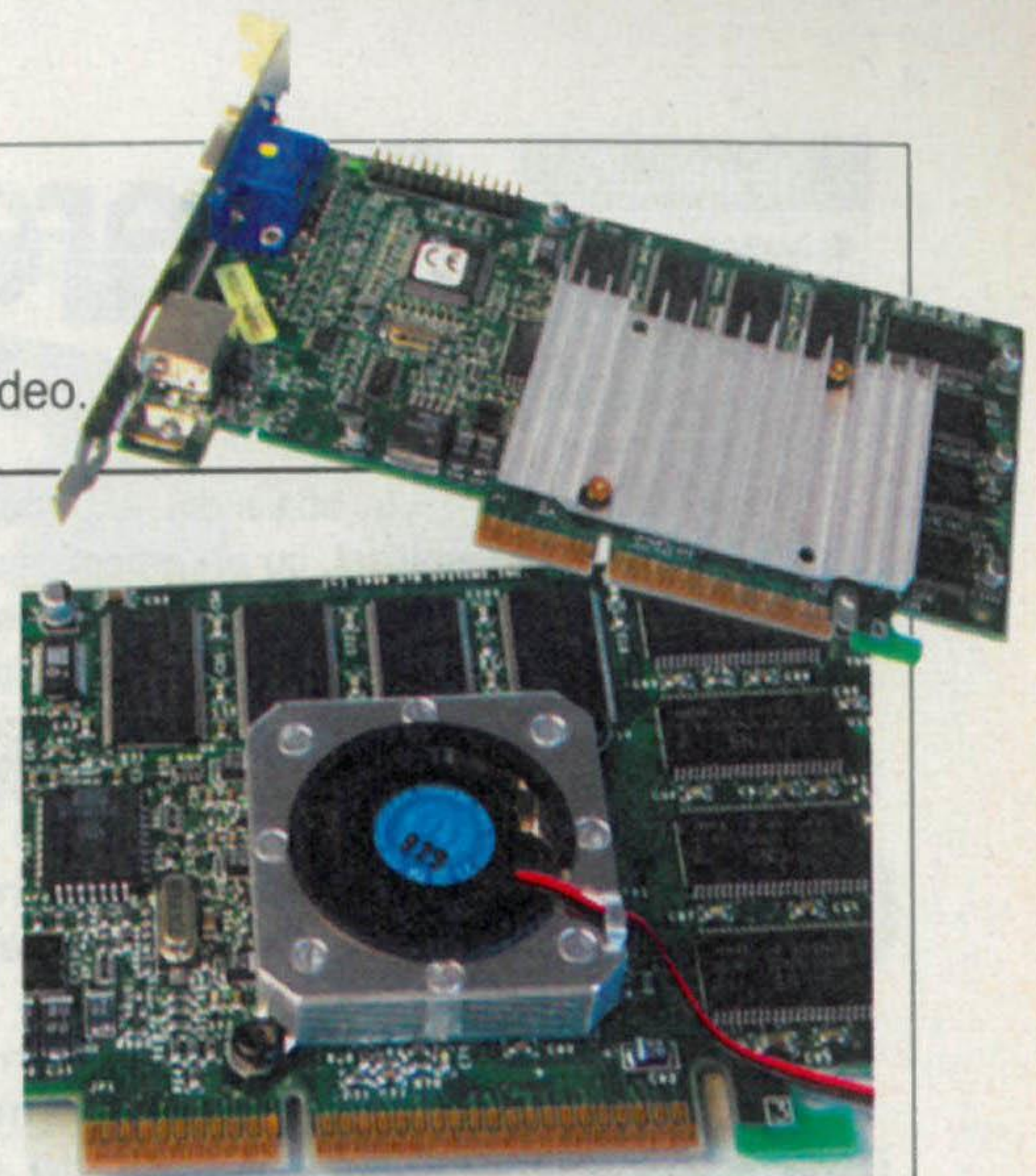
TennMaxx oferă ventilatoare speciale pentru seria Voodoo3, de la 3dfx. Tot ce aveți de făcut este să îndepărtați radiatorul pasiv și să fixați noul ventilator pe placa video.



Ventilatorul este fixat pe partea posterioară a plăcii cu două cleme. Folosind un clește potrivit, le puteți strânge și îndepărta.



Radiatorul pasiv este fixat cu o bandă adezivă termoconductoare. Se poate îndepărta rotindu-l repetat și cu grijă (!).



Cel mai bine este să îndepărtați stratul termoconductor de pe ventilator și să aplicați un strat de pastă termoconductoare. Apăsați ventilatorul și...începeți overclocking-ul!

Rage128, supratactarea va putea rămâne stabilă doar folosind un ventilator pentru răcire. Pentru aceasta, veți viza două candidate la supratactare: chipul grafic și memoria video. La plăcile cu Voodoo2, Voodoo3 și Rage 128, chipul și memoria lucrează în sincron, deci au aceeași frecvență. Din fericire, celelalte plăci grafice lucrează asincron, astfel că pot fi setate separat.

Cu ce fel de program se poate supratacta placa grafică? Cel mai bine este să aveți utilitarul direct de la producător. De exemplu, Asus are pe CD-ul de instalare un utilitar separat pentru supratactare, iar Creative permite în mod standard tuning-ul memoriei video. În cele mai multe cazuri însă, vă poate ajuta PowerStrip, care recunoaște cele mai răspândite acceleratoare 3D. Acest lucru puteți să-l faceți accesând „advanced properties” -

Fiecare accelerator 3D reacționează diferit în Overclocking – chiar dacă par identice.

„performance” din meniu. La fel este valabil și aici: fiecare încercare de supratactare va fi realizată în trepte. Numai overclockerii plictisiți duc cursorul cu totul la dreapta. Cel mai bine este să începeți cu supratactarea treptată a memoriei, după care să efectuați un test 3Dmark 2000 pentru stabilitate. Astfel se poate testa viteza optimă la care placa grafică merge fără măsuri de răcire suplimentare. Cine vrea mai mult, va trebui să cumpere pentru plăcile răcite pasiv încă un ventilator; este de ajuns de cele mai multe ori un ventilator de la un Pentium mai vechi. Cel mai bun renume în overclocking și l-au creat, în laboratorul nostru, plăcile bazate pe chipuri Riva TNT, TNT2, GeForce 256 (DDR) și Voodoo3.

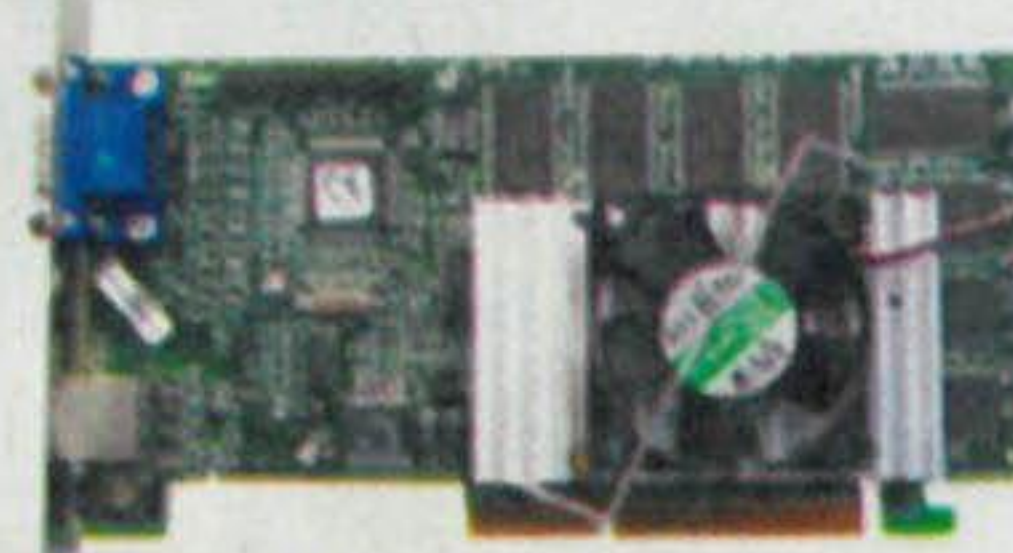
Din păcate, fiecare accelerator 3D reacționează individual la overclocking; acest lucru este

valabil și pentru două accelera-toare aparent identice. Motivele sunt variate. Variațiile la producție, calitățile diferite ale memoriei și, înainte de toate, placa de bază, sunt posibili vinovați. Dacă placa de bază nu furnizează destulă tensiune portului AGP, unele plăci grafice rulează cu probleme chiar și la frecvențele standard. Unii posesori de Voodoo3 ar putea să ne cante câte ceva pe această temă. Dar există și în aceste cazuri remedii. Firma TennMaxx (www.tennmaxx.com) produce o serie de ventilatoare numite „Stealth”, pentru toți posesorii de Voodoo3. Cu acestea, plăcile V3 nu numai că vor rula fără probleme, dar vor fi și supratactate.

În încheiere, câteva sfaturi practice. Pe lângă măsurile de răcire, mai este important și transportul căldurii. O carcasă aerisită și un slot PCI liber în apropierea portului AGP vor face minuni. Dacă ați supratactat placa prea mult și aveți probleme la bootare, apăsați tasta F8 și alegeți „safe mode” pentru a putea seta o subtactare.

Favoriții overclocking-ului

Aici găsiți lista noastră de hituri ale plăcilor 3D. Nu vă putem garanta însă că veți obține prin overclocking mai mulți MHz.



PLACA GRAFICĂ	PRODUCĂTOR	CHIP	CHIP/TACT MEMORIE	REZULTAT-PCG	SOFTWARE	MĂSURI
3D Prophet	Guillemot	GeForce 256	120/166 MHz	130/190 MHz	PowerStrip	-
3D Prophet DDR-DVI	Guillemot	GeForce 256	133/300 MHz	140/335 MHz	PowerStrip	-
AGP-V3800 Ultra Deluxe	Asus	TNT2 Ultra	150/183 MHz	175/193 MHz	PowerStrip	-
AGP-V6600 TVR	Asus	GeForce 256	120/166 MHz	140/195 MHz	PowerStrip	-
AGP-V6800 Deluxe	Asus	GeForce 256	120/300 MHz	140/340 MHz	PowerStrip	-
Annihilator Pro	Creative	GeForce 256	120/300 MHz	135/335 MHz	PowerStrip	-
3DB TNT2 Ultra	Creative	TNT2 Ultra	150/183 MHz	170/190 MHz	PowerStrip	-
Erazor X	Elsa	GeForce 256	120/166 MHz	140/195 MHz	Elsa-Software	-
Erazor X²	Elsa	GeForce 256	120/300 MHz	140/335 MHz	PowerStrip	-
V3 2000 AGP	3dfx	Voodoo3	143/143 MHz	170/170 MHz	PowerStrip	Atașare Cooler
V3 3000 AGP	3dfx	Voodoo3	166/166 MHz	183/183 MHz	PowerStrip	Atașare Cooler
V3 3500 TV	3dfx	Voodoo3	183/183 MHz	200/200 MHz	PowerStrip	Atașare Cooler
Viper V770 Ultra	Diamond	TNT2 Ultra	150/183 MHz	175/193 MHz	Diamond-Software	-

Thilo Bayer
t.a. Corneliu Dan

ELEMENT „PE CD-ROM”
PowerStrip este cel mai important program de Grafic-Tuning.

Ce este ...?

- **Dualboot**
Prin Bootmanager se poate alege la startul calculatorului între două sisteme de operare.
- **SMP**
Symmetric Multiprocessing - mai multe procesoare rulează cu aceleași drepturi în sistem
- **OpenGL**
Accelerator software 3D independent de sistemul de operare
- **Windows 2000**
Urmașul lui Windows NT 4.0
- **Engine**
Parte principală a unui joc 3D, care controlează toate calculele geometrice și modelul 3D.

Putere dublă de vibrație

Ce-ați spune dacă un Dual-Celeron ar bate un Athlon 1000 MHz la jocurile bazate pe engine-ul Q3?

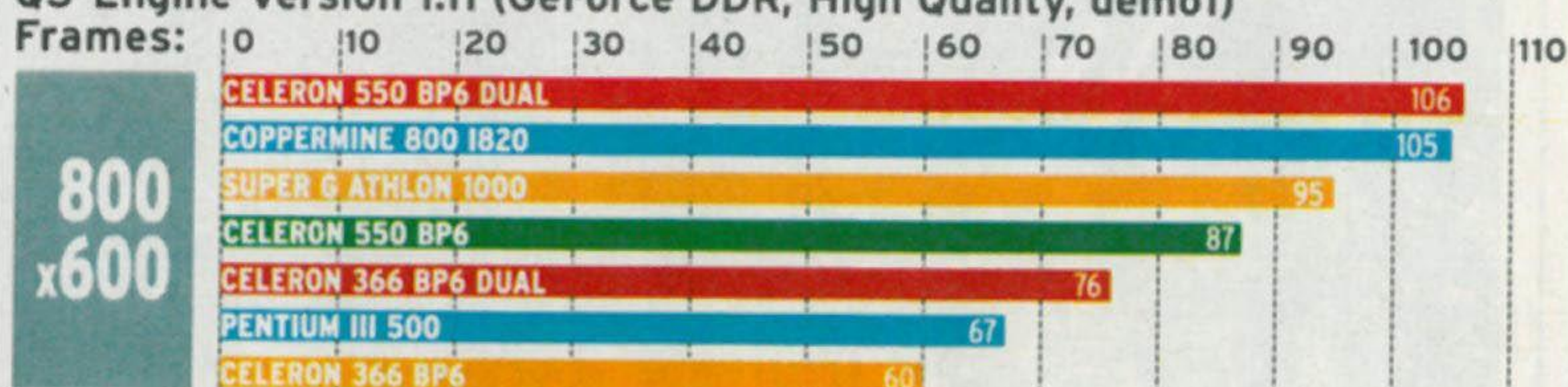
În ediția din ianuarie 2000 am de-clanșat, cu un articol despre un sistem Dual-Celeron, o avalanșă de scrisori de la cititori. Mulți se întreabă dacă să cumpere un sistem cu procesor Athlon (sau Pentium III) sau mai bine o placă de bază Abit BP6 sau QDI Twin-Magic, cu două foarte rentabile procesoare Celeron pe Socket 370.

Un mic avertisment: există doar 3 sisteme de operare care suportă două procesoare - Windows NT, Windows 2000 și Linux. Windows 9x nu rulează mai repede cu două procesoare. Aveți, bineînțeles, posibilitatea de a seta calculatorul să boot-eze alternativ. În acest caz, jocurile sub Windows 9x vor folosi doar unul dintre procesoare, pe când Windows NT/2000 sau Linux-ul le vor utiliza pe ambele. Înainte de a izbucni în urale: în domeniul jocurilor, doar cele bazate pe engine-ul Q3 vor profita de puterea celor două inimi (denumite și SMP). Potopul de informații va cere o placă grafică foarte rapidă, care să fie în stare să le prelucreze (de exemplu un GeForce 256 - Asus AGP V6800 DDR). Sistemul dual le va produce o adevărată

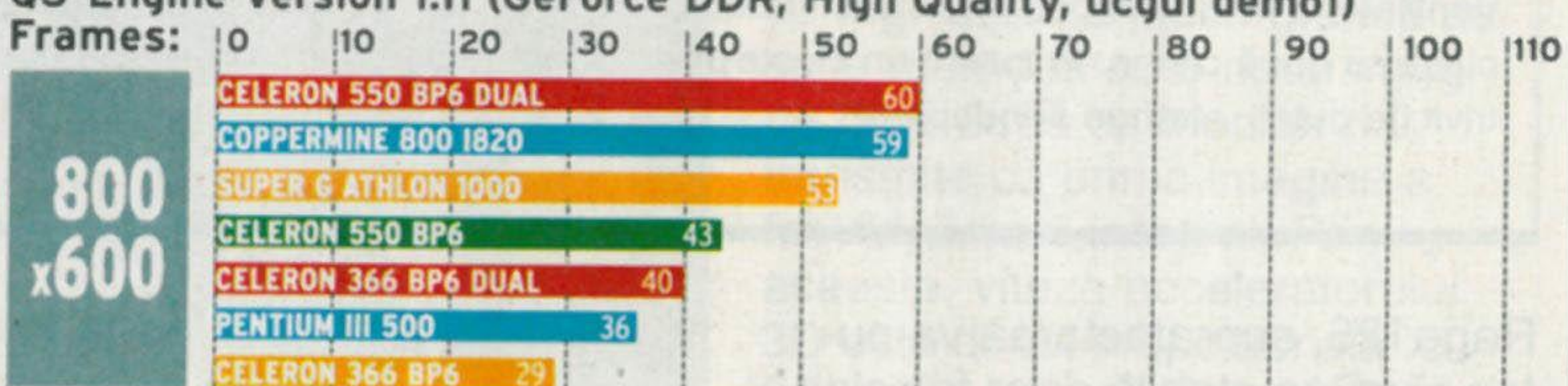
Viteza jocurilor în SMP

Testele Benchmark ne arată cum se comportă jocurile cu engine Quake 3.

Q3-Engine Version 1.11 (GeForce DDR, High Quality, demo1)



Q3-Engine Version 1.11 (GeForce DDR, High Quality, ucgui demo1)



LEGENDĂ: REZOLUTIE CPU 16:8:1

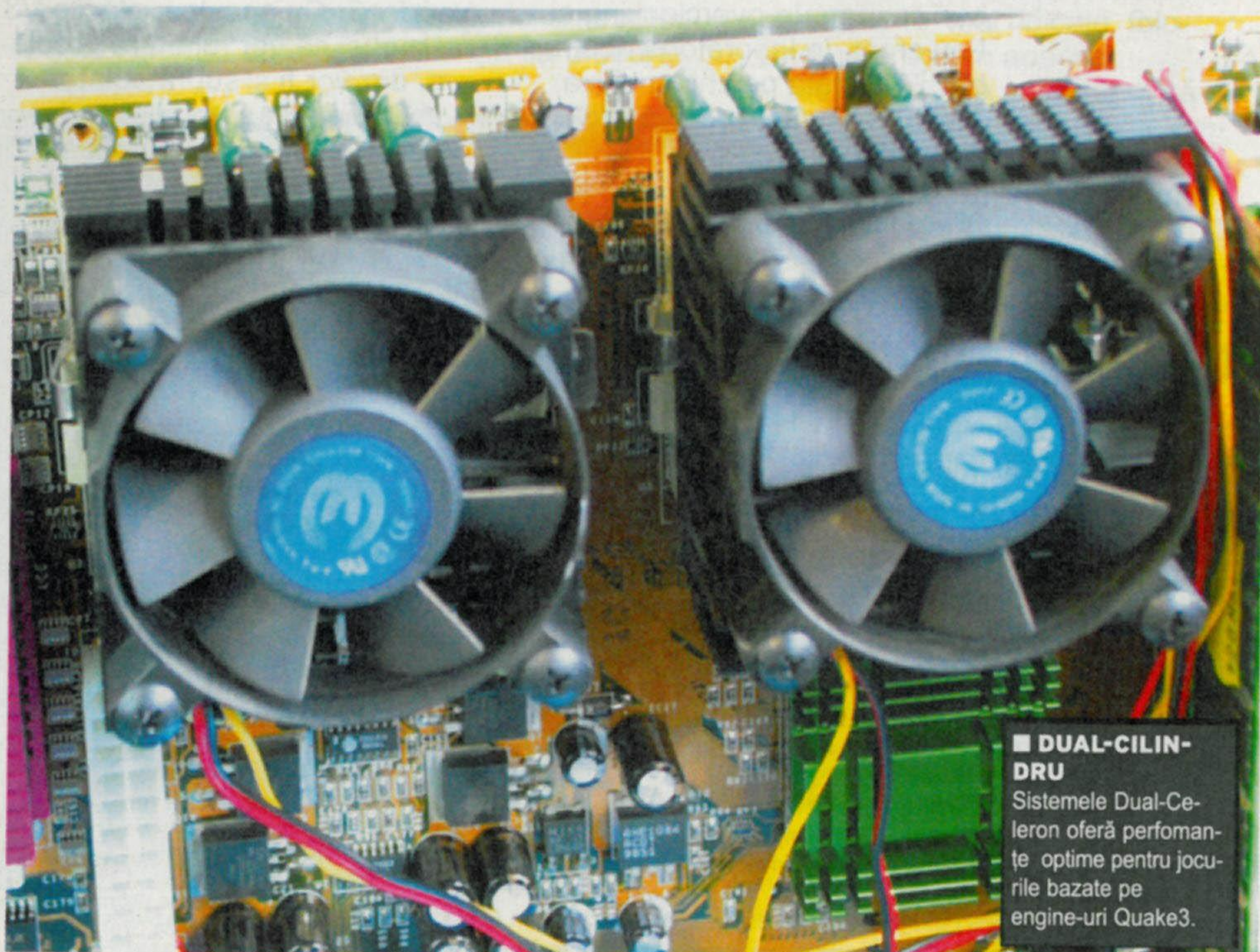
La 800x640 dpi, 16 Bit, platformele își dezvăluie rezervele de performanțe. Sistemul BP6 rula sub Windows NT 4.0 (Service Pack 6), celelalte calculatoare rula sub Windows 98 SE.

satisfacție celor care se află în căutarea party-urilor prin LAN. Multe servere de jocuri rulează sub NT sau Linux, căci se descurcă fără plăci grafice. Aceste sisteme se pot folosi fără nici un fel de probleme pentru mai multe servere de jocuri. Pe lângă acestea, nu este nevoie de sound-card și nici de card

3D, dacă tot nu vă jucați pe server. Un sistem Dual-Celeron este foarte potrivit pentru participarea la Distributed Computing Projects, pentru care numeroșii utilizatori au nevoie de resurse destul de mari. Ca exemple, le-am putea da pe SETI@Home sau Dcypher.Net Gamma Flux.

A se lua în considerare că jocurile folosesc sub NT automat ambele procesoare, chiar dacă sunt setate să folosească doar unul. Prin aceasta, testurile Benchmark vor arăta câteva puncte în plus la sistemele SMP față de sistemele uniprocessor.

Armin Lenz
t.a. Corneliu Dan



■ DUAL-CILIN-DRU

Sistemele Dual-Celeron oferă performanțe optime pentru jocurile bazate pe engine-uri Quake3.

Prețuri

Prețul unui sistem Dual-Celeron 466 fără NT 4.0 este:

Celeron 466	2 x 200 DM
Abit BP6 Board	300 DM
128 MB SDRAM	330 DM
GeForce DDR	600 DM
Alte componente	cca. 700 DM
Total	cca. 2.400 DM

Tips & Tricks

■ HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Mulțumită soluției complete îl veți putea învinge cu ușurință chiar și pe adversarul final.

Pagina **135**

■ TOMB RAIDER 4

Conduceți-o pe fascinantă Lara prin nivelele lui *The Last Revelation*.

Pagina **143**

Pagina **153**

■ SWAT 3

Sus mâinile! Poliția! Vă vom arăta cum funcționează.

Nu ați reușit încă să jucați Tomb Raider 4 până la capăt? Adversarul final din Opposing Force este prea puternic? Nu puteți trece mai departe în SWAT 3? Nici o problemă, sfaturile noastre vă vor ajuta.

Tips & Tricks

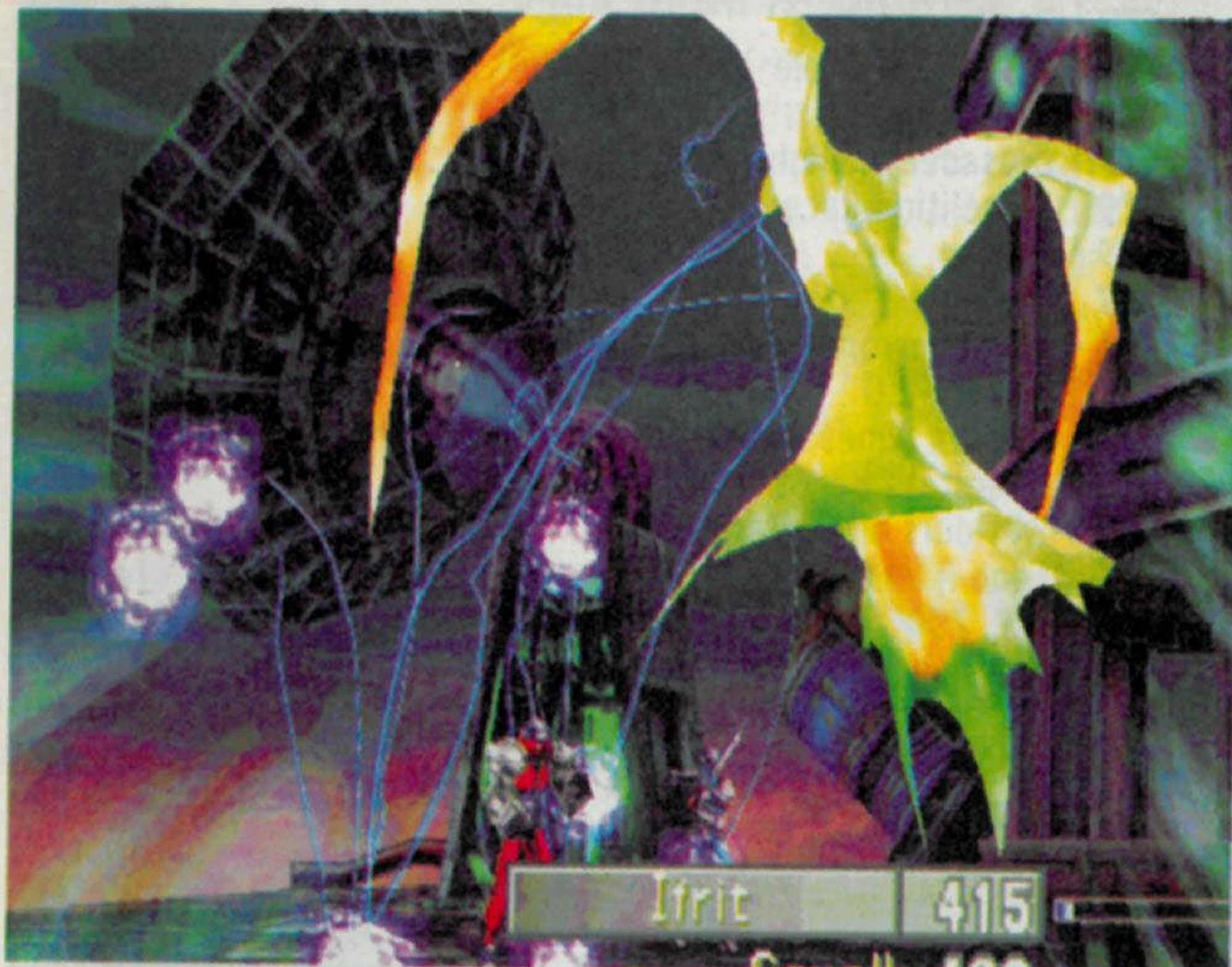
135	Half-Life: Opposing Force	Soluție completă
153	SWAT 3	Soluții generale
143	Tomb Raider 4	Soluția completă, partea a doua
157	Nox	Soluții generale
165	The Sims	Soluții generale
175	Planescape Torment	Soluții generale

Shorttips

178	Actua Soccer 2	Cheats
179	Battlezone 2	Cheats
179	Catan - First Isle	Shorttips
185	Airline Tycoon	Cheats
177	Crusader of Might and Magic	Cheats
179	Demolition Racer	Shorttips
179	Drakan	Shorttips
177	Driver	Cheats
178	Edgar Torronteras Extreme Biker	Shorttips
180	Flanker 2.0	Shorttips
178	Indiana Jones and the Tower of Babel	Shorttips
176	Interstate 82	Cheats
185	24 Hours of Le Mans	Shorttips
178	Lego Racers	Cheats
179	NHL 2000	Shorttips
178	Pharao	Cheats
180	Prince of Persia 3D	Cheats
176	Revenant	Shorttips
175	Sim Theme Park	Shorttips
177	Slave Zero	Cheats
180	Supreme Snowboarding	Shorttips
179	Tarzan	Cheats
179	Tomb Raider 4	Shorttips
176	Ultima 9: Ascension	Shorttips
180	Unreal Tournament	Shorttips
175	Urban Chaos	Cheats
186	Star Trek: Insurrection	Cheats
183	Gta 2	Shorttips
184	Test Drive Offroad	Cheats
184	Rollercoaster Tycoon	Shorttips
184	FIFA 2000 Demo	Shorttips
185	TrickStyle	Cheats
185	Darkstone	Shorttips

Tuning-Tips

188	Messiah	Probleme cu plăcile Voodoo
187	SWAT 3	Creșterea performanțelor de joc
188	Thandor	Creșterea performanțelor de joc
188	Ultima 9: Acension	Creșterea performanțelor de joc
190	Nox	Creșterea performanțelor de joc
189	Planescape Torment	Instalare completă



Indicații de expediere

Doriți să ne trimiteți soluția vreunui joc? O vom primi cu plăcere - pentru ca totul să decurgă cum trebuie, urmați indicațiile de expediere.

FOARTE IMPORTANT: dacă ne trimiteți contribuția dvs. la tips & tricks, aceasta trebuie să fie PERSONAL realizată; înseamnă că trucurile nu au voie să fie luate din alte publicații (inclusiv Internet)!

Care tips&tricks au șansa cea mai mare să fie publicate?

Cele mai căutate sunt shorttips-urile la cele mai actuale jocuri (să nu fie mai vechi de 6 luni). Trucurile la jocurile indexate nu pot fi publicate de noi - de aceea ajung imediat la coșul de hârtie.

Cât se plătește pentru trucurile trimise și publicate?

Depinde de tipul și lungimea trucului. Pentru codurile cheat și pentru tips veți primi între 20-100 DM. Schițele și screenshoturile măresc onorariul.

Să trimit textul pe dischetă sau prin poștă, pe hârtie?

Pentru shorttips ajunge o scrisoare sau o carte poștală. Contribuțiile mai lungi vor trebui trimise pe dischetă sau CD.

Pot să pun și o schiță/un screenshot?

Ar fi de dorit - dacă este posibil; să "dovediți" shorttip-ul dvs. printr-un screenshot. Schițele pot fi efectuate cu mâna sau cu un program de desen.

În ce format să trimit documentele?

Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) sau Windows Notepad/Wordpad (TXT)

Imagini: GIF, PCX, TIF, JPG sau BMP

Am scris un program de cheat pentru jocul x. Puteți să-l folosiți la ceva?

Avem întotdeauna loc pe CD-urile demo ale revistei pentru unele aplicații folositoare și interesante.

Pot să trimit Tips&Tricks prin e-mail?

Da, este posibil. Trimiteți tipsurile dvs. la: tipps@pcgames.de (nu uitați să scrieți și adresa dvs. și numărul de cont)

Puteți să mă înștiințați dacă ați primit documentele?

Din păcate, nu putem să facem acest lucru datorită cantității uriașe de documente care se primesc în fiecare lună (scrisori, dischete, cărți poștale și e-mailuri).

Shorttipul meu a fost publicat în numărul x al PC Games, dar nu am primit încă banii.

Sau nu ați scris corect adresa și numărul de cont, sau este vorba de o omisiune din partea noastră. Dacă după două luni de la apariția revistei nu ați primit banii, trebuie să vă anunțați la redacția noastră.

Am citit că trucul la jocul y a fost publicat în numărul x al revistei. Cum pot comanda acest număr?

În măsura în care acest număr se mai poate livra, faceți o comandă pe adresa relațiilor cu cititorii (vezi impressumul din revistă).

La ce trebuie să fiu atent când trimit documentele?

1. Scrieți citeț numele, prenumele, adresa și titlurile jocurilor pe TOATE documentele trimise.
2. Pentru a vă putea trimite onorariul, avem nevoie de adresa completă a băncii dvs. (banca, codul poștal, posesorul contului, numărul de cont).
3. Vă rugăm să scrieți titlurile jocurilor citeț pe plic.

Notă: toate documentele trimise se vor redacta în limba engleză sau germană.

ADRESA:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Sau per e-mail la:
tipps@pcgames.de

Half-Life: Opposing Force

Black Mesa, foarte cunoscută și totuși nouă. Noi vă spunem cum să-i învățați pe Xenii ce este frica.

FACTS

■ PRODUCĂTOR Gearbox/Valve ■ DISTRIBUȚIE Havas ■ PREȚ cca. DM 55,- ■ TERMEN DE APARIȚIE a apărut deja ■ Interzis sub 16 ani

Credeați deja că în complexul Black Mesa domnește liniștea și pacea? Total greșit. Chiar dacă d-l Freeman se numește acum Shephard, adversarii din *Opposing Force* vin tot din lumea extraterestră Xen.

Bine ați venit în Black Mesa (Welcome to Black Mesa)

La drum!

La începutul jocului mergeți tot pe partea stângă, pentru a găsi vesta protectoare. Urmați apoi coridorul până când îl întâlniți pe Otis, simpaticul paznic. Acesta vă va deschide ușa blocată.

Bariera
Laser

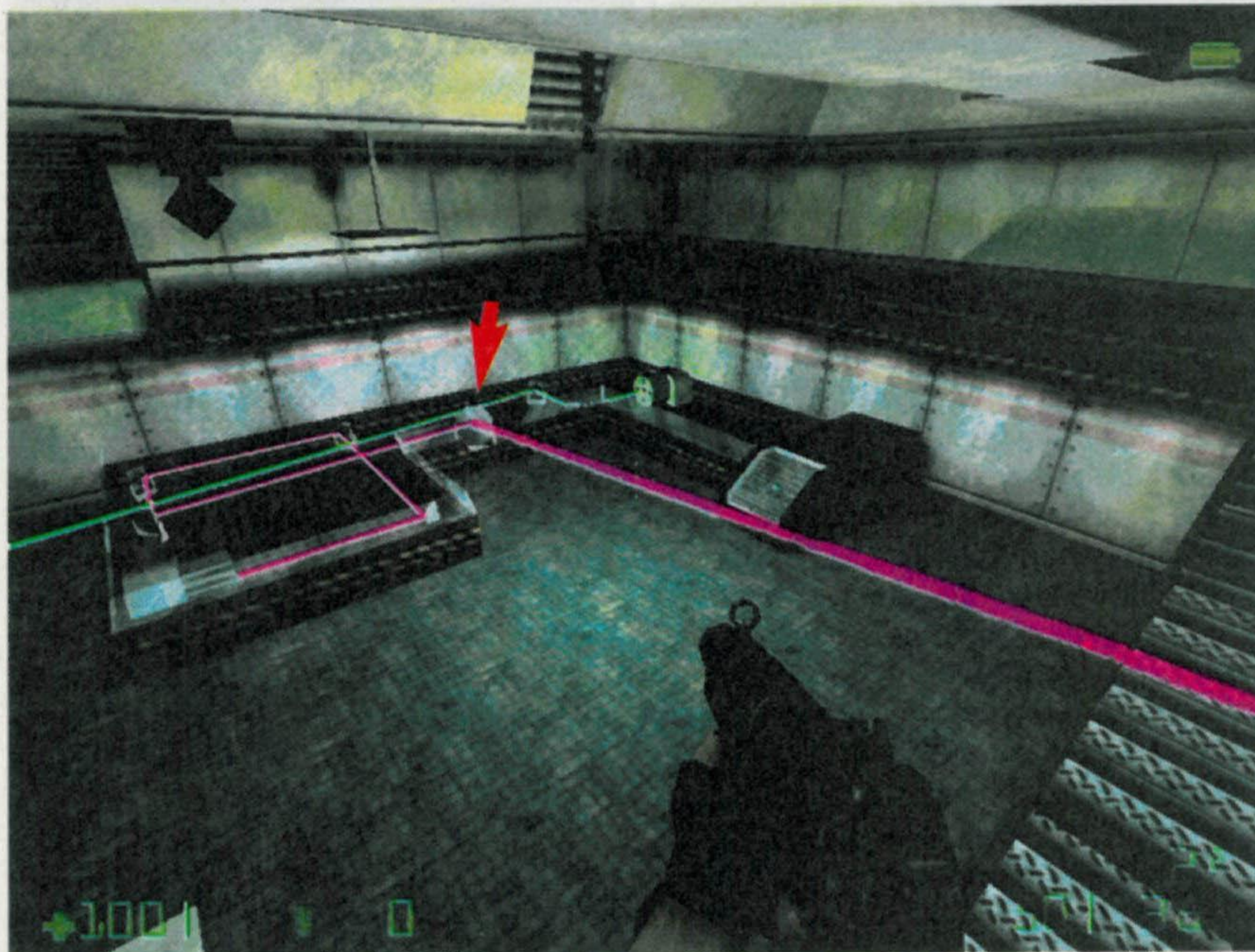
Pentru a trece de bariera de la scară, târați-vă pe dedesubtul razelor laser și spargeți oglinda care reflectă razele violete pe treaptă. Prin aceasta raza va fi deviată și puteți urca treptele.

Cum trec prin
gard când ca-
de elicopte-
rul?

Urmați tunelul până când ajungeți la un generator îngrădit. Acolo va trebui să vă târați printr-un tunel de ventilație. Razele care blochează drumul își schimbă temporar poziția. Folosiți-vă



ARDEI Stați în spatele stâlpilor marcați pentru a vă feri de infernul acid.



OGLINDĂ, OGLINJOARĂ... Scara este blocată cu raza laser. Spargeți oglinda și raza va fi redirectionată astfel încât să puteți trece nevătămat mai departe.

Tehnici de sărituri

Cum puteți ajunge în locurile inaccesibile printr-o săritură obișnuită. Aveți aici câteva variante de sărituri.

Săritura în înălțime

De exemplu, pentru a sări pe o ladă înaltă vă postați în fața ei și apăsați tastele „fugă”, „săritură” și, imediat după acestea, tasta „ghemuit”. La fel puteți sări pe ferestre.

Săritura în ghemuit

Pentru a sări printr-o fereastră mai joasă (când stați, de exemplu, pe o masă), apăsați mai întâi „ghemuit” și abia apoi tasta „săritură”. În tot acest timp țineți apăsată tasta „fugă”.

Principii

Aici găsiți cele mai importante trucuri pentru a supraviețui.

Folosiți cu precădere numai acel tip de muniție pe care o găsiți mai des. De exemplu: la o luptă contra Black-Ops veți găsi muniție pentru MG din belșug.

Încercați să nimeriți adversarul în cap. Astfel veți cauza cele mai multe daune și veți economisi muniție.

Țineți adversarul cât mai departe, iar când acesta va încerca să se apropie aplicați-i cheia franceză și economisiți astfel muniție.

Protejați cu orice preț cercetătorii. Ei vă vindecă rănilor imediat ce nivelul de energie scade sub 50%. Trebuie să treacă însă ceva timp între două tratamente consecutive.

Fiți tot timpul atenți la raționalizarea munițiilor. Nu există ceva mai rău decât să ajungeți în fața adversarului cu arma descărcată.

Atunci când folosiți pușca mitralieră postați trăgătorul în colț. Acesta poate trage asupra adversarului și, în același timp, vă puteți feri.

Chiar dacă sunteți un veteran al lui Half-Life, va trebui la început să absolviți antrenamentul de bază. Aici învățați să folosiți frânghia, o armă nou-introdusă în *Opposing Force*.

Dacă însărcinați sanitarul să facă de gardă, el îi va vindeca și pe ceilalți membri ai echipei. Când vă urmează, vă vindecă doar pe dvs.

de aceasta intrând în distanța dintre raze. După ce ieșiți pe poartă, veți ajunge în final la comutatorul generatorului cu ajutorul căruia puteți întrerupe curentul. Drumul prin gard este liber acum.

La marele bazin cu acid ... sunt lovit

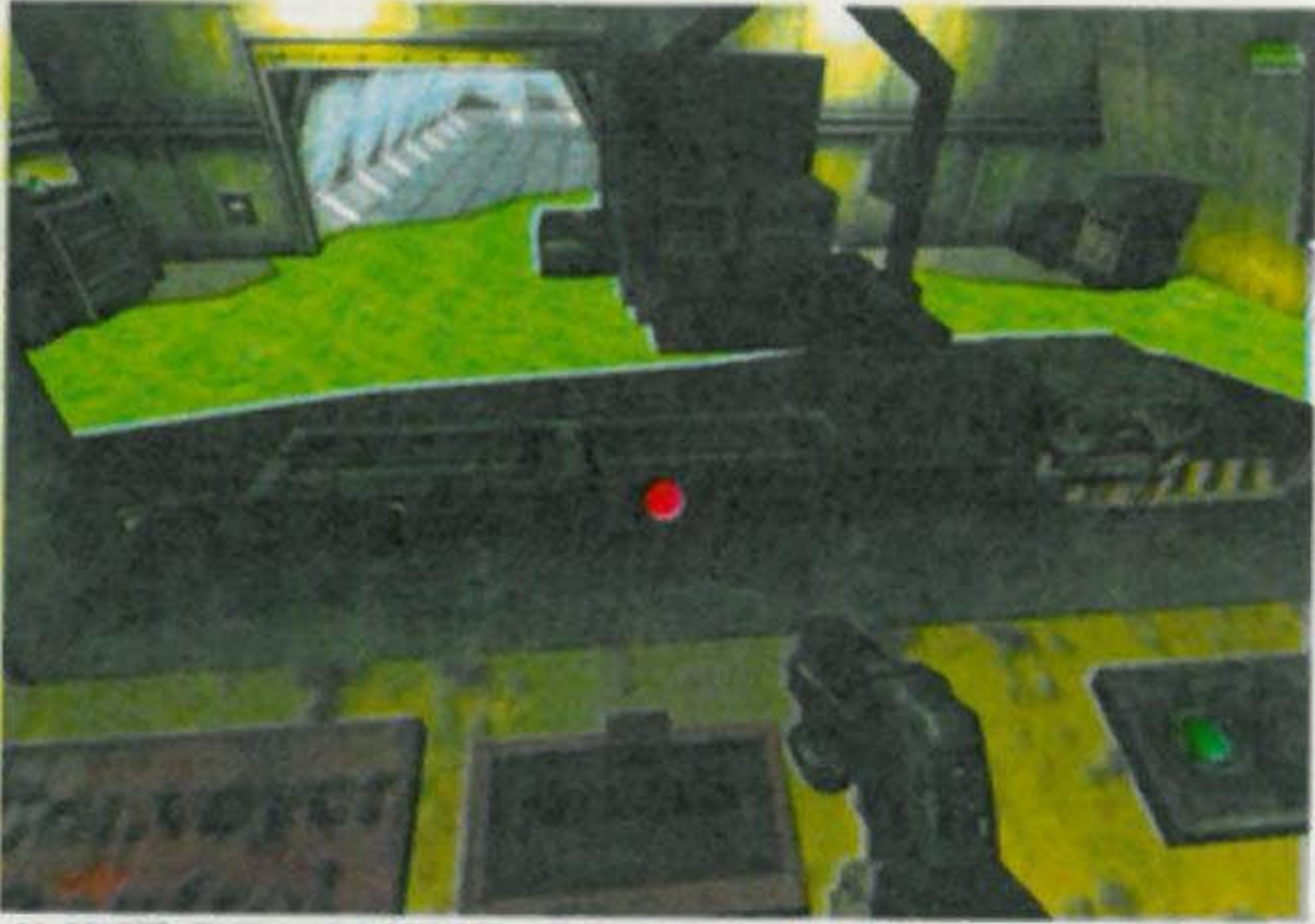
La marele bazin cu acid mergeți în mijlocul încăperii și așteptați până în-

constant de obiecte care cad de sus. Ce să fac?

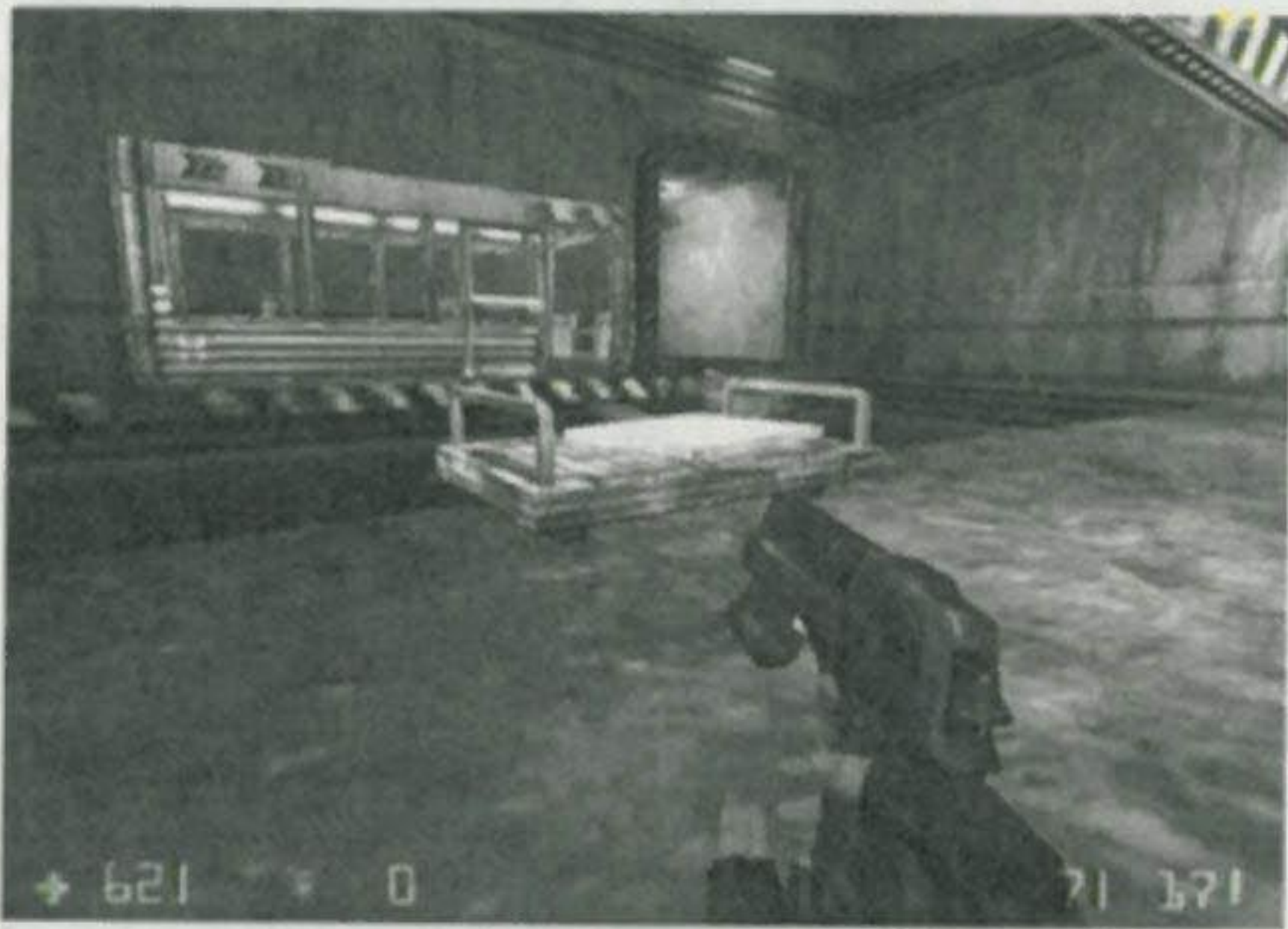
cepe „cutremurul”. După aceasta mergeți repede în spatele stâlpului din stânga și așteptați până se prăbușește puntea. Fugiți repede pe ea în sus și spre ușa din stânga.

Ajutor! Ușa nu se deschide...

ATENȚIE!!! Ușa se deschide după o perioadă de timp.



JUMP&RUN Cu maneta (A) conduceți platforma în încăperea și săriți la maneta (B) pentru a deschide poarta. Săriți încă o dată de pe platformă pe lăzi și apoi prin poarta deschisă.



ATENȚIE LA INTRARE Cu ajutorul căruciorului ajungeți în tramvai.

La ce folosește platforma mișcătoare de la bazinul cu acid?

Când ajungeți în a doua încăperea cu acid mergeți spre unitatea de control și acționați platforma spre mijlocul încăperii, în fața lăzilor. Sărind peste acestea, veți ajunge pe cealaltă parte. Acolo săriți peste acid și deschideți cu maneta ușa închisă. Cățați-vă înapoi pe lăzi până pe partea cealaltă și parcurgeți drumul în sens invers. Acum puteți trece dintr-o săritură peste acidul care blochează drumul.

Cum îndepărtez grătile?

Când apare robotul încărcător trageți în lăzi pentru a-i elibera drumul. Grătile se vor deschide singure. Sărind peste lăzile de acid, ajungeți la maneta pompei cu care veți goli bazinul de acid.

Nu pot ajunge la tramvai dintr-o săritură. Ce trebuie să fac?

Puțin după aceasta ajungeți la tramvaiul cunoscut din intro-ul lui Half-Life. Împingeți căruciorul cu platformă direct în fața tramvaiului, pentru a sări apoi înăuntru.

Cheats

Trișatul permis. În ciuda soluțiilor noastre complete, nu faceți o figură prea bună în fața extratereștrilor - nici o problemă: cheat-urile vă vor face în mod sigur învingător.

Pentru a putea folosi codurile de cheat, va trebui să manipulați puțin fișierul de start. Apăsati tasta dreaptă a mouse-ului peste link-ul de pe desktop al lui Opposing Force. Clic pe „Properties”. Modificați aici target-ul shortcut-ului adăugând „-dev -console -game gearbox”. Acum ar trebui să vedeți ceva asemănător cu: C:\Sierra\half-life\hl.exe -dev -console -game gearbox. Dacă „hl.exe” nu se află în același director ca mai sus, schimbați calea. Acum veți putea în timpul jocului, apăsând tasta „tildă” (sub „escape”), să activați consola în care puteți introduce cheat-urile.

Cheat-uri generale	
- god	Indestructibil
- impulse 101	Toate armele și munițiile
- noclip	Shepard poate trece prin ziduri
- notarget	Totți adversarii vă ignoră (mai puțin trăgătorii MG)

Arme și Muniție

Tastați „Give Weapon_XXX” înainte de denumirea armei, pentru a alege armele în parte. (Ex: Give Weapon_Snipperrifle). Atenție la scrierea cu literă mare sau mică!!! Pentru a obține mai multă muniție, folosiți cheat-ul de arme încă o dată. Pentru grenade însă, va trebui să folosiți cheat-ul de ammo. Aici înlocuiți pur și simplu „Weapon” cu „Ammo” și apoi tastați tipul de muniție: „ARGrenades”.

knife	Cuțit
pipewrench	Cheie franceză
grappler	Lansator de frânghie
9mmhandgun	Pistol
eagle	Desert Eagle
9mmAR	Pușcă mitralieră

shotgun	Pușcă cu alicie
rpg	Lansator de rachete
handgrenades	Grenade
satchel	Explozibil
tripmine	Mină laser
snark	„Wurf-Aliens”
m249	Mitralieră
displacer	Displacer
snipperrifle	Pușcă cu lunetă
sporelauncher	Aruncător de „spori”
shockrifle	Alien-Schocker

Obiecte

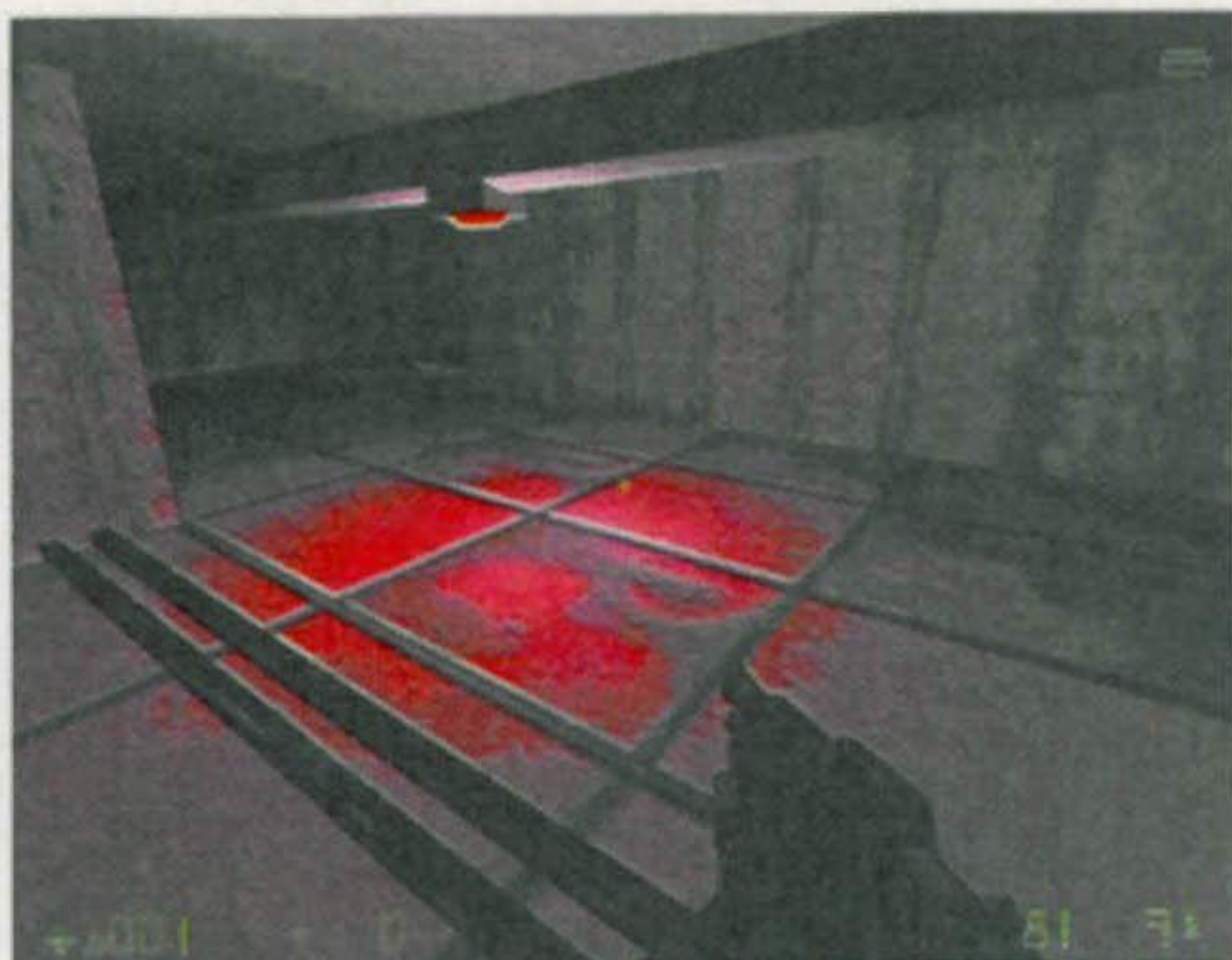
Pentru a putea avea obiecte în dotare, va trebui să tastați „give item_XXX”; de exemplu: „give item_vest”.

vest	Vestă antiglonț
battery	Energie pentru vestă
healthkit	Cutie de prim ajutor

Nivele

Pentru a putea juca orice nivel doriți, tastați cuvântul „map” înainte de numele nivelului. Între aceste două cuvinte trebuie să fie o pauză.

ofboot0 - ofboot4	Bootcamp
of0a0	Intro
of1a1 - of1a4	Welcome to Black Mesa
of1a5 - of1a6	We are pulling out
of2a1 - of2a3	Missing in action
of2a4 - of2a6	Friendly Fire
of3a1 - of3a2	We are not alone
of3a4 - of3a6	Crush Depth
of4a1 - of4a3	Vicarious Reality
of4a4 - of4a5	Pit Worm's Nest
of5a1 - of5a4	Foxtrot Uniform
of6a1 - of6a4	The Package
of6a4b	Worlds Collide
of6a5	Adversarul final
of7a0	Secvența finală



ATENȚIE, CAPCANĂ Unele dintre plăcile podelei pot ceda sub greutatea dvs.

Dispărut în acțiune (Missing in Action)

Fiți atent unde călcați!

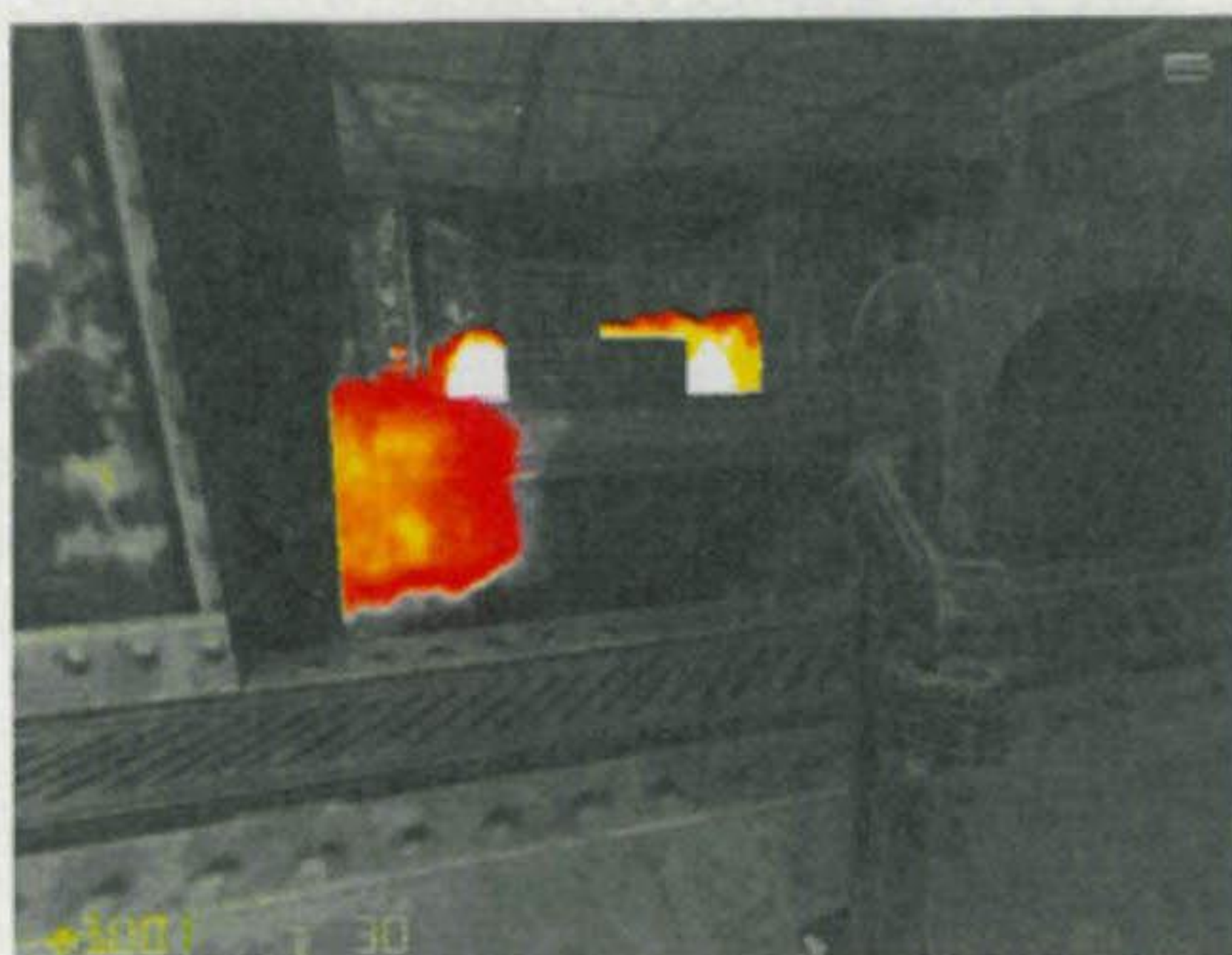
La începutul acestui stagi, veți ajunge printr-un canal de ventilație între două tavane. Trebuie să fiți atent să nu călcați aici pe plăcile închise la culoare. Acestea sunt foarte casante și se rup sub greutatea corpului. Sub plăci se află o cameră plină cu apă sub tensiune.

Cum trec nevătămat pe lângă „scuipătorii de foc”?

Dacă flăcările vin din dreapta, mergeți pe partea stângă. Folosiți-vă de momentul în care se schimbă direcția flăcărilor și săriți pe partea cealaltă. Cu puțin exercițiu, veți putea trece peste acest obstacol fără mari stricăciuni.

Nu există nici o ieșire din această cameră. Ce faci acum?

După ce ați trecut de „obstacolele înflăcărate”, veți ajunge într-o încăpere din care se pare că nu există ieșire. Căutați o ladă de metal pe care scrie „Danger, Explosives” și împingeți-o în fața turbinei. Puneți-vă în fața tabelului de control și apăsați butonul care



GRĂBIȚI-VĂ Folosiți pauzele dintre trageri pentru a sări peste groapă.

Adversarul

În Opposing Force cunoașterea și exploatarea adversarului reprezintă un avantaj. Ridicăm cortina bestiarium-ului.

Spitter:

Acest adversar este mic și rapid. El scuipă la distanță proiectile asupra adversarilor. În lupta corp la corp se bate cu ghearele. Cele mai eficiente arme împotriva lui sunt cheia franceză și cuțitul. Încercați să-l țineți la distanță și provocați-l la luptă corp la corp. Vă retrageți pentru a vă feri de gheare și loviți la momentul oportun. Dacă nu mai aveți prea multă energie vitală, puteți folosi pistolul.



Voltigore:

Voltigore este cel mai redutabil adversar pe care îl veți întâlni în joc. Contrar așteptărilor, aceasta creatură este destul de rapidă. Pentru a o învinge aveți nevoie de un armament de calibru mai mare. Cele mai bune arme sunt aruncătorul de spori, pușca mitralieră sau displacer-ul, care este și cea mai eficientă. Sfat: aveți grijă să nu fiți în apropierea lui Voltigore când moare, deoarece veți putea fi rănit de scânteile pe care le împrăștie.



Black-Ops:

Aceștia sunt, după cum însuși numele ne arată, îmbrăcați în negru și poartă un aparat pentru vedere în întuneric. Ca



arme, au un pistol mitralieră și grenade. Acești băieți încăpățânați sunt extrem de agili și țintesc foarte exact. Scăpați de ei cel mai bine folosind pușca sau pistolul mitralieră. Este de preferat să folosiți pistolul mitralieră, căci Black-Ops vă lasă muniția după trecerea lor în neființă. Ar fi o risipă să folosiți grenadele, deoarece aceștia se adăpostesc imediat.

Savant ii-zombie (a doua treaptă de mutație)

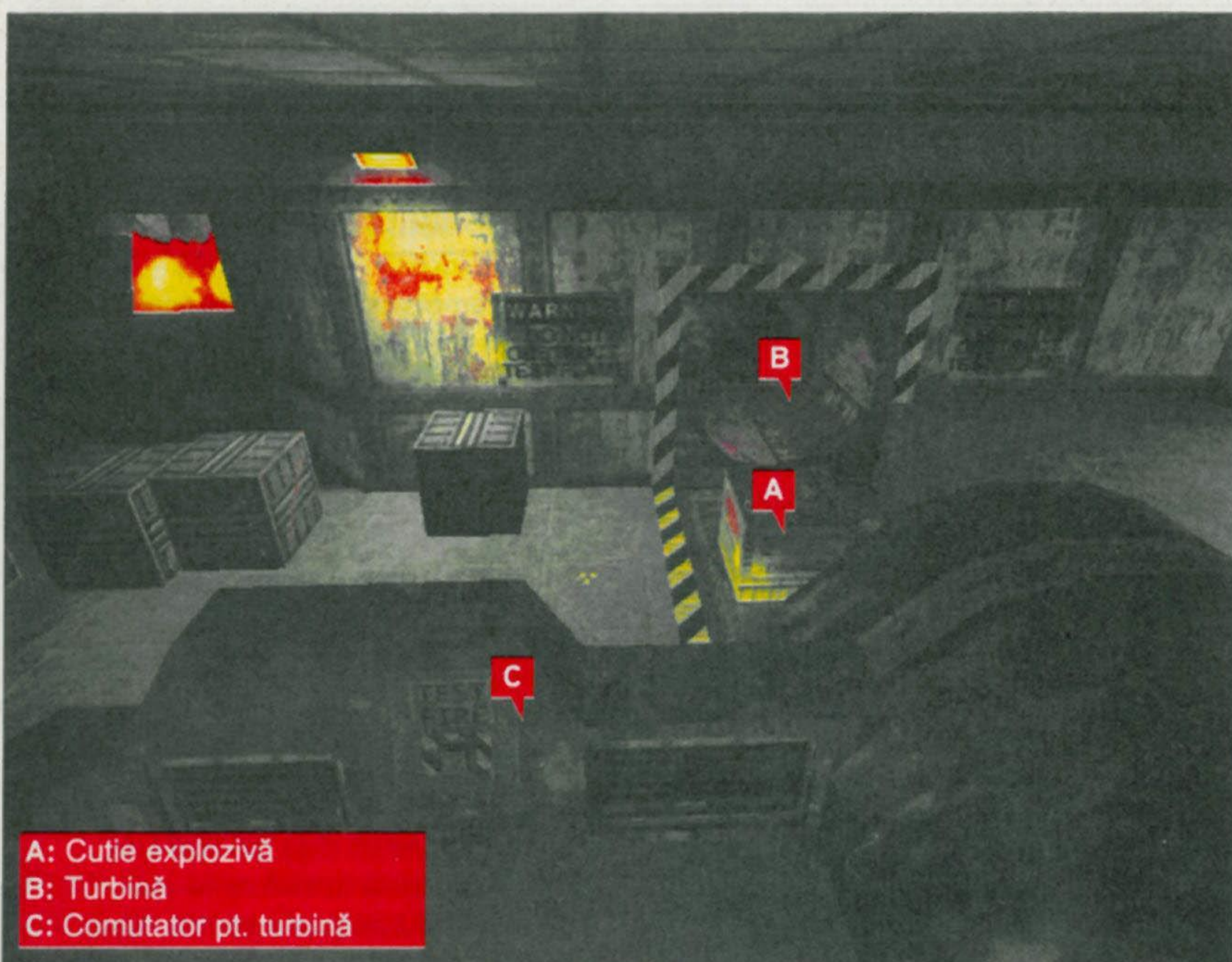
Savantul poate fi comparat cu Zombies, pe care-i cunoașteți deja din Half-Life. Deosebirea constă în statura lui mai înaltă și în faptul că poate sprinta. Cea mai potrivită armă e Desert Eagle. După două lovituri în cap, savantul intră definitiv în vacanță. Cu puțin exercițiu puteți folosi cheia franceză sau cuțitul. Fugiți spre el și loviți-l o dată. El va începe să dea din mâini. Țineți-vă la distanță și așteptați să o ia la fugă spre dvs. În timp ce vă retrageți, mai loviți-l o dată. El se va opri și va încerca să vă apuce cu dinții de burtă. Când termină, puteți să fugiți spre el și să-l loviți. După câteva repetări de acest gen, savantul va deveni istorie.



Shocktrooper:

Acesta trage asupra adversarilor cu impulsuri electrice și cu bile gelatinoase care explodează. Nefiind prea robust, se recomandă să trageți sau în piept sau în cap pentru a fi siguri că-l nimeriți. Cel mai mare efect asupra lui îl au aruncătorul de spori și mitraliera. Arma lui va trage și după ce el moare.





SOLUȚIA ENIGMEI Cutia explozivă (A) trebuie împinsă în fața turbinei (B), iar apoi apăsați butonul (C) pentru a elibera ieșirea.

pornește turbina. După ce sare în aer, va apărea o gaură în podea, prin care puteți să vă continuați drumul.

Cablul din casa liftului este sub tensiune. Cum opresc curentul?

Ajuns la lift, urcați-vă pe scară până la primul etaj. Acolo se află un panou de siguranță (treceți pe lângă balta alunecoasă și săriți peste ladă) cu ajutorul căruia puteți opri curentul din cablul de la lift. Apoi cățărați-vă până

la ultimul etaj.

Cum ajung la intrarea în canalul de ventilație?

Ajuns sus, vă aflați în fața unei uși închise și a unei guri de aerisire, la care însă nu puteți ajunge. Împingeți mica ladă de metal în fața tunelului de ventilație pentru a vă urca în el. Deschideți apoi ușa care înainte era închisă pe cealaltă parte și trageți lada înapoi.

Am trecut de baricadă. Acum ce fac?

Treceți de baricadă folosind lada și aruncați o grenadă prin fereastră. Grenada va detona o mină în cameră, care va elibera intrarea într-un tunel. Luați din nou lada cu dvs, pentru a ajunge la următoarea gură de ventilație.

Sub foc (Friendly Fire)

Cum pot trece peste balta de acid deasupra căreia sunt două cabluri electrice?

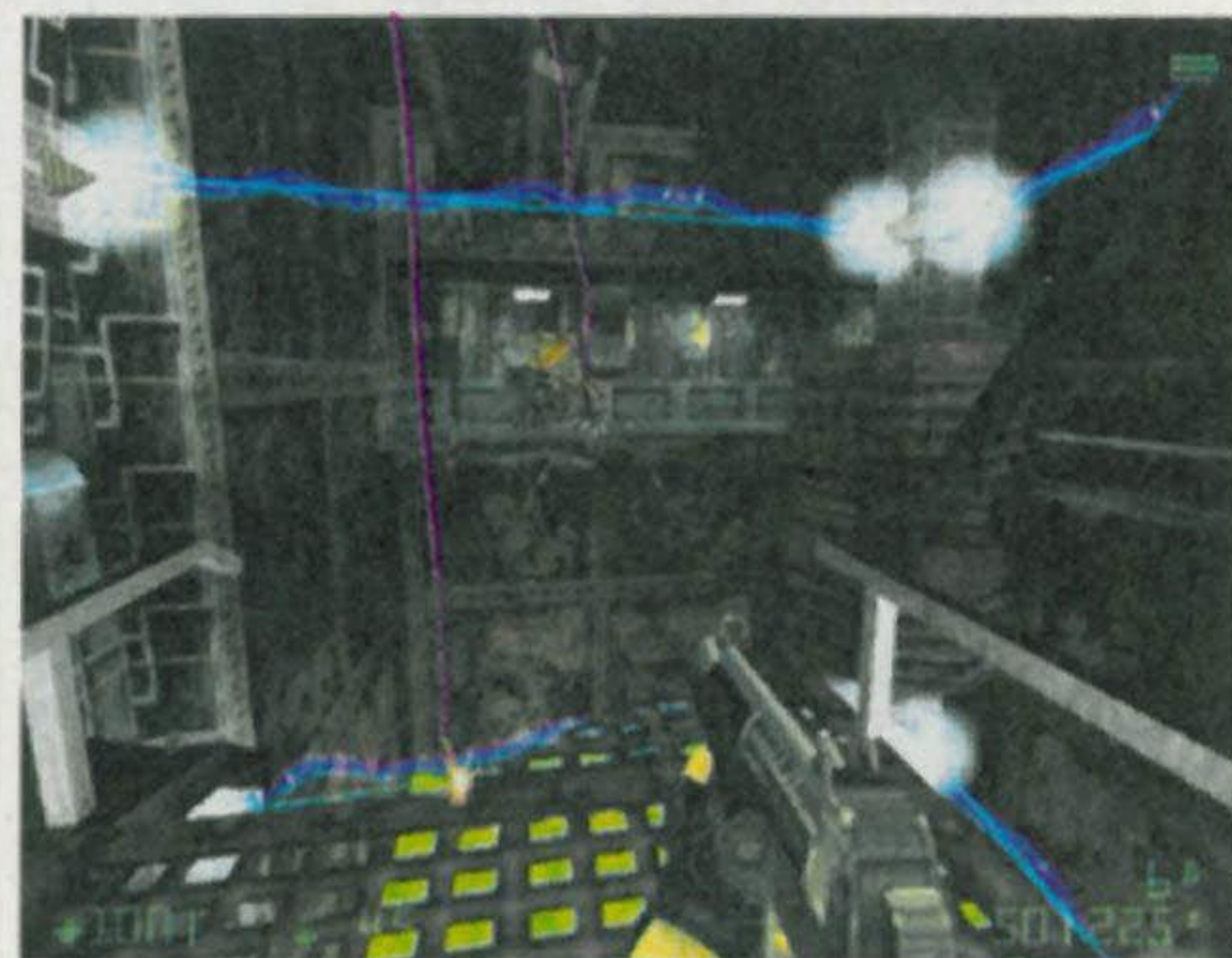
Iarăși este valabilă regula de a trece printr-o barieră laser, cu ajutorul a două cabluri de curent. Pentru a avea liniștea necesară operațiunii, eliminați-i pe cei doi adversari de pe malul opus. După aceasta, săriți pe treimea de jos a cablului electric. Fiți atenți să vă prindeți de partea de jos a cablului, căci este sub tensiune. Balansați-vă într-o parte și în alta, până reușiți să atingeți și să săriți pe cel de-al doilea cablu. Dacă reușiți, continuați să vă balansați până puteți sări pe celălalt mal.

Cum deschid usa în fața căreia stă un sanitar?

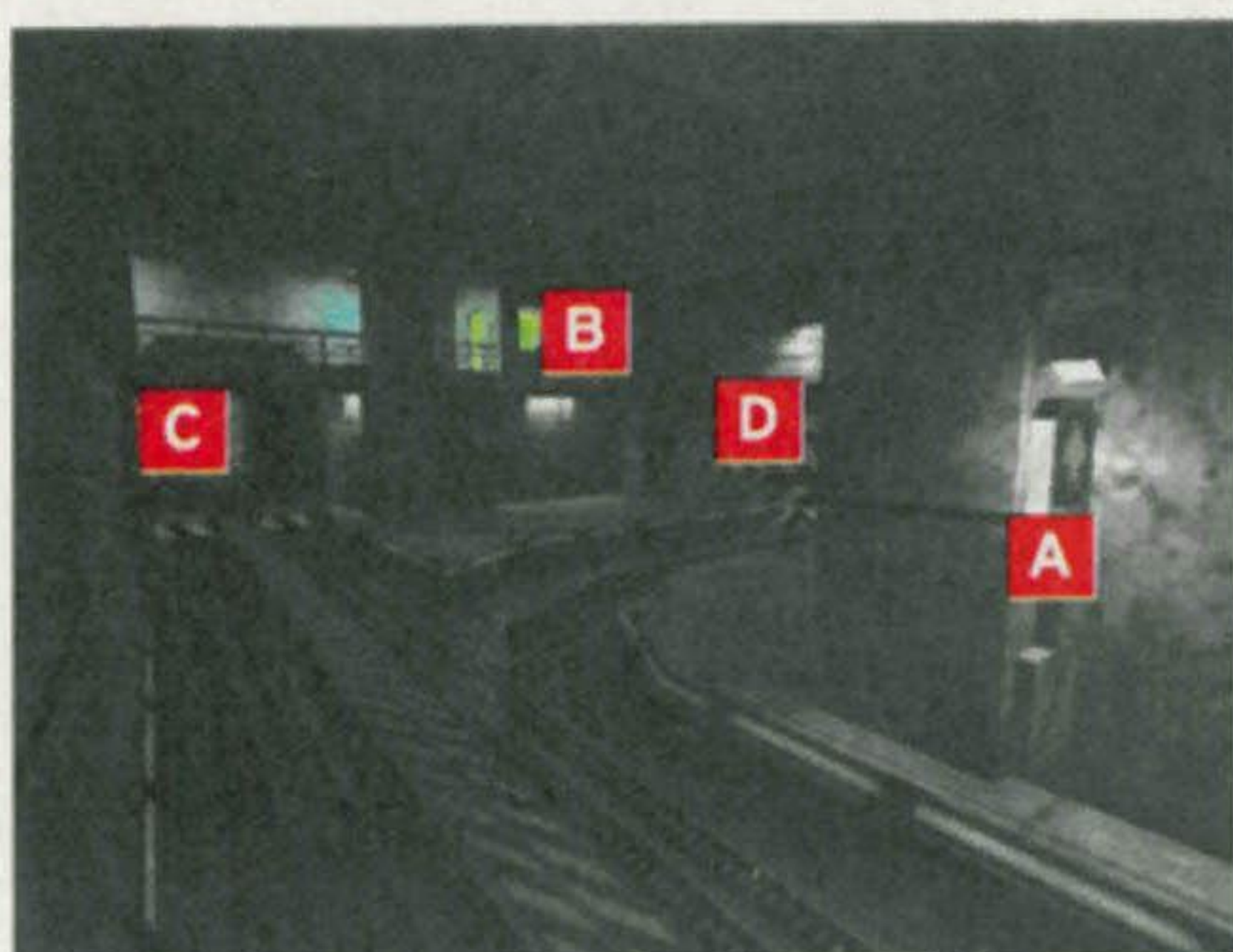
Vă veți întâlni cu un sanitar, care stă în fața unei uși închise. Pentru aceasta, aveți nevoie de un cercetaș. Acesta este însă prizonier la Black-Ops. Înainte de a porni să-l salvați, ar trebui să înlăturați capcanele din spatele ușii deschise, pentru a vă asigura retragerea. După aceasta, deschideți gura de aerisire și târați-vă până la magazie. Mai înainte de a chema sanitarul în ajutor, va trebui să eliminați toți Black-Ops din cale. Apoi, trageți în grinda de



PÂNĂ SAR SCÂNTEI Cu ajutorul cablului ajungeți la etajul de sus. Păcat că este sub tensiune. Trebuie să coborâți jos de tot pentru a opri curentul.



FULGERAT Puteți „pregăti” monstrul trăgând câteva focuri în lăzi.



SUBWAY Distrugeți adăpostul (A) și mergeți la întrerupătorul (B) pentru a deschide bariera și poarta (D). Puteți să continuați călătoria cu vehiculul (C).

lemn din fața ușii și conduceți sanitarul la cerceșul din spatele porții. Acesta vă va deschide ușa. (Atenție la instalația de foc automat!!!)

Unde este vehiculul pe șine?

Când ați „curățat” magazia cu ajutorul colegilor, trageți maneta și mergeți în tunelul de metrou. Acolo veți găsi un indicator (o placă roșie cu o săgeată), pe care va trebui să îl distrugeți cu un foc. Mergeți mai departe până ajungeți la o manetă, cu care deschideți poarta. Dacă ați deschis ușa, luați vehiculul pe șine și continuați drumul.

Ușa de la capătul tunelului de metrou este închisă și nu mai există altă ieșire!

La capătul liniei veți fi așteptat de un Black-Op. Cățărați-vă pe fereastra spartă și împingeți lada de metal din încăperea spre țevă, pentru a vă putea urca pe ea.

Nu suntem singuri (We are not alone)

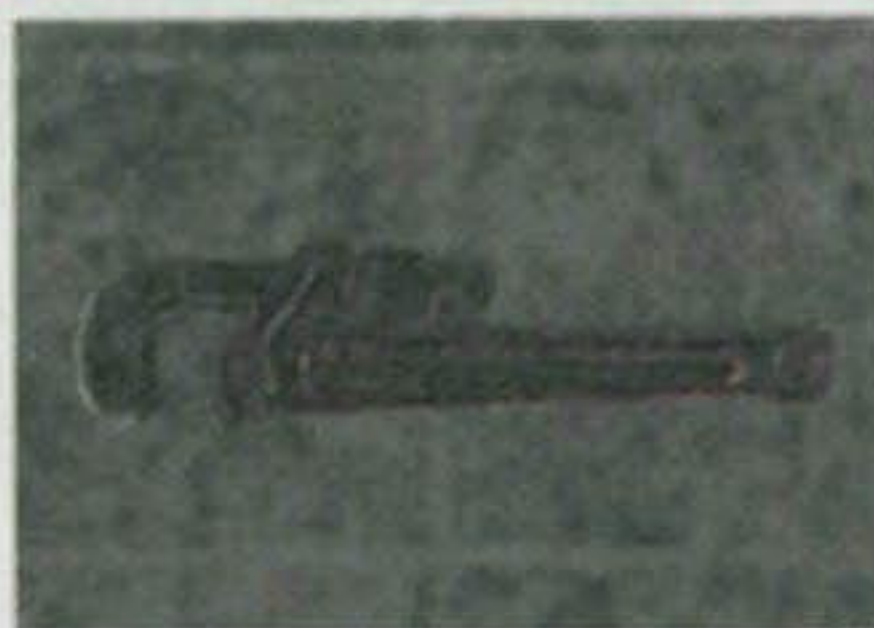
Acum îl veți întâlni pentru prima dată pe Gordon Freeman, pe care îl găsiți pe drumul către teleportor. Nu vă risipiți muniția trăgând în el, căci oricum nu îl puteți distruge.

După o perioadă de timp, se va rupe puntea din cealaltă parte a camerei; săriți pe ea și fu-

Armament

Datorită celor două moduri de tragere, noile arme oferă noi posibilități. În continuare, vă vom descrie cele mai importante noutăți și efectele lor.

Cheia franceză și cuțitul: (arma 1.1)



Nu subestimați cheia franceză. Ea vă oferă o alternativă bună la armele care consumă muniție prețioasă.

În primul mod, ea permite lovituri de intensitate mijlocie, în al doilea, lovituri lente dar extrem de puternice. Cuțitul nu este prea eficient, în schimb puteți lovi mult mai rapid. Ambele au un mare efect asupra Face-Huggern-ilor.

Aruncătorul de sfoară: (arma 1.3)

Cu această armă puteți învinge prăpăstiile și înălțimile care altfel ar fi de neatins. În plus, „limba” se



prinde de obiecte organice și poate fi folosită împotriva Face-Huggern-ilor. În

cazul adversarilor mai mari, nu uitați că aceștia se pot totuși apăra.

Desert Eagle: (arma 2.2)

Se distinge mai ales prin puterea de penetrare. În primul mod de tragere rata de foc este mai mică, însă



foarte exactă, fiind potrivită pentru adversarii de la distanță. Dacă totuși ajungeți în

ganguri înguste, folosiți al doilea mod de tragere pentru a profita de o rată mai mare de foc.

Pușca mitralieră: (arma 6.1)

Sunteți singur în fața unor mase de adversari? Nici o problemă. Datorită



incărcătorului mare, a puterii de penetrare și al vitezei de tragere, această armă este în topul

armelor de ucidere. Singurele dezavantaje sunt reculul foarte puternic și inexactitatea.

Displacer: (arma 6.2)

Contra unui adversar puternic dar lent, cum este Voltigore, această armă face minuni. Tot ce țintiți cu ea,

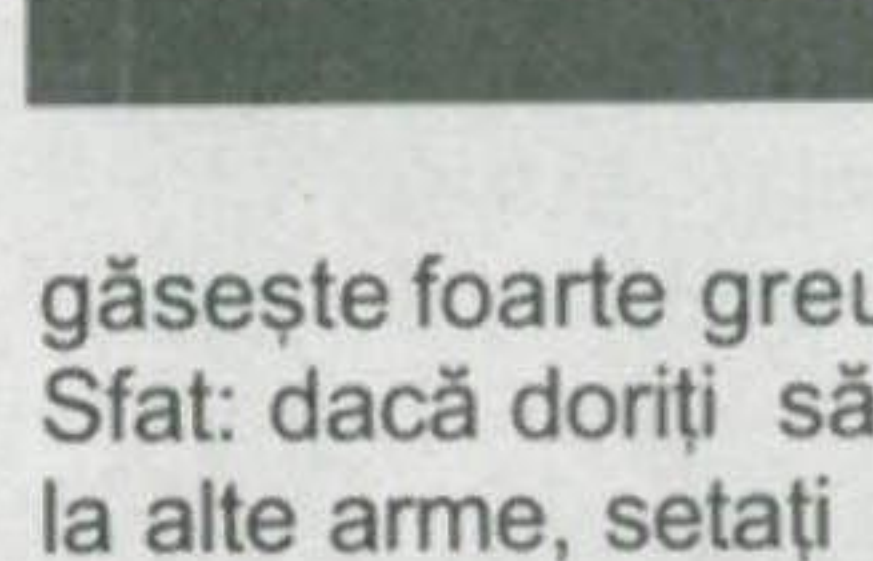


se împrășteie în mii de bucăți. Fiți atenți să nu ajungeți în raza ei de explozie. Puteți fi rănit. Folosind al

doilea mod, veți fi teleportat în lumea paralelă Xen. Aici veți găsi truse de prim ajutor și baterii pentru vestă. Se poate întâmpla însă să fiți teleportat într-o prăpastie și să muriți.

Pușca cu lunetă: (arma 6.3)

Prin excelență armă de distanță. Nu are nici o importanță ce parte a corpului nimeriți, fiecare foc este mortal.



Economisiți însă muniția căci se

găsește foarte greu. Sfat: dacă doriți să-i folosiți luneta și la alte arme, setați zoom-ul, salvați și reîncărcați nivelul. Acum vederea la distanță este activată în mod standard. Dezactivarea se face în mod asemănător: realegeți arma și dezactivați vederea la distanță.

Spore-launcher: (arma 7.1)

Și aceasta este o armă foarte puternică. În primul mod explodează la



atingere. În al doilea mod spore-ul se lovește de obiect și explodează doar după un timp.

Dar, dacă se lovește de un adversar, explodează imediat. Unul dintre avantajele acestei arme este că muniția ei crește în niște plante mici și verzi. Dacă întâlniți o astfel de plantă, nu ezitați să vă reîmprospătați proviziile de spore.

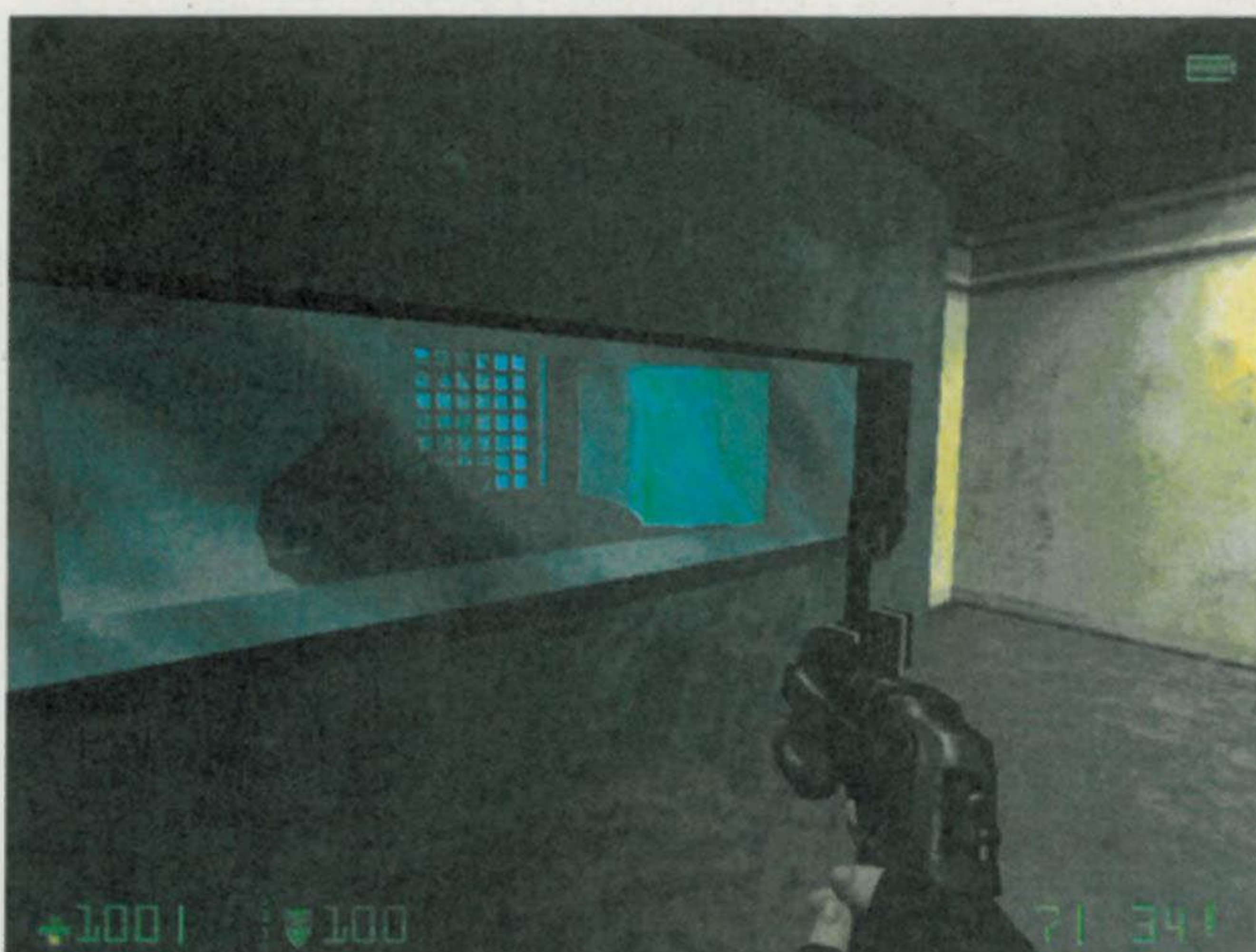
Shockrifle: (arma 7.2)

Este cea mai potrivită pentru adversarii mici contra

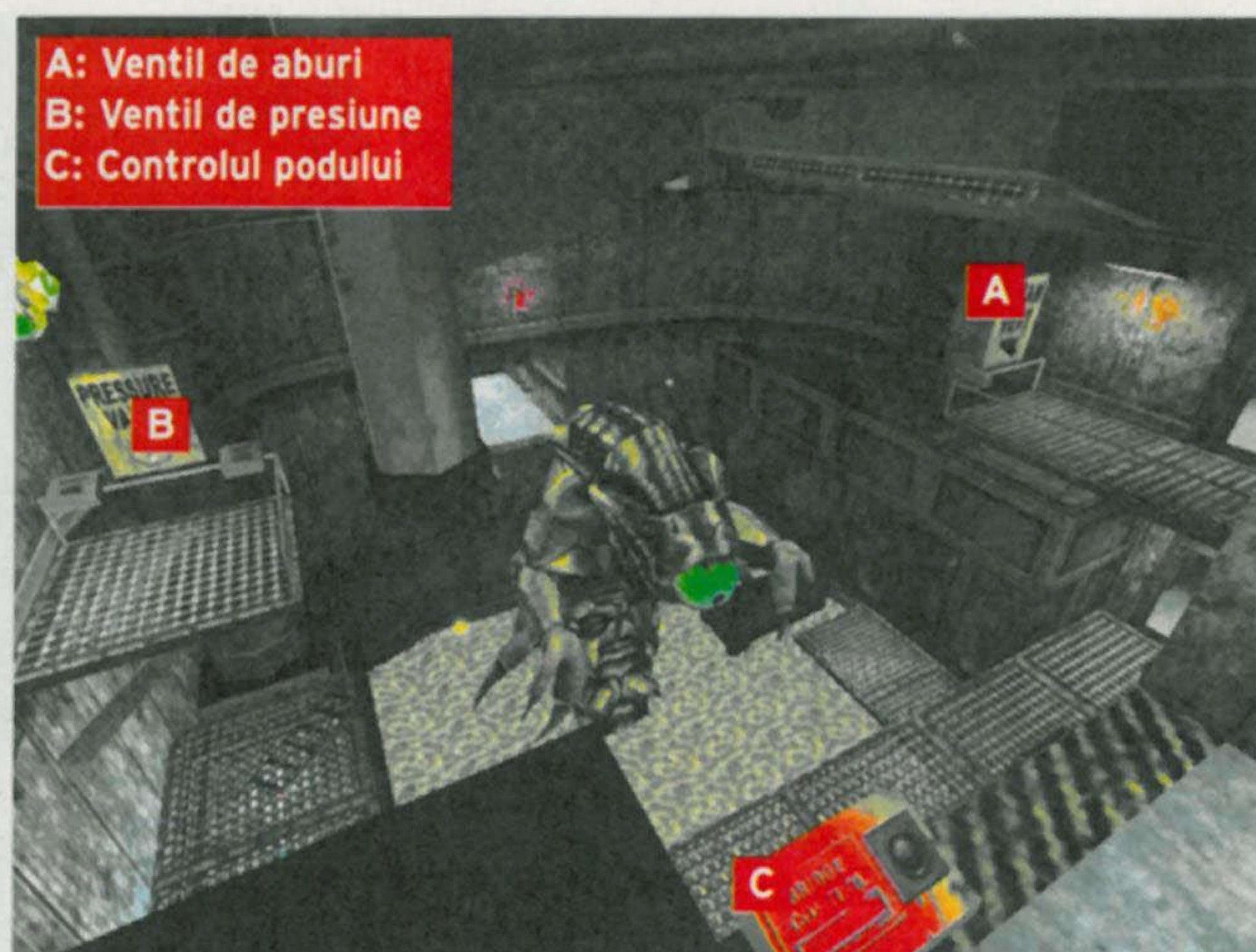


căroră un foc de MP ar fi pură risipă, căci energia acestei arme se reîncarcă. Reîncărcarea se face foarte încet, așa că nu o folosiți împotriva mai multor adver-

sari.



NU BATEȚI Pe această parte a geamului sunteți în siguranță. Va trebui să deschideți grilajul cu roata și să înotați mai departe.



PRIVEȘTE ÎN OCHII MEI, MICUȚULE Doar acționând manetele și întrerupătoarele veți putea trimite la pensie acest monstru.

giți spre lumina care vă va teleporta spre Xen.

Abisul (Crush Depth)

Cum îi ocolesc pe extra-terestrii care încoată?

Când ajungeți la bazin, scufundați-vă în apă, în loc să intrați într-un schimb de focuri cu alienii. (Acest lucru este valabil și la următoarele întâlniri cu alienii).

Pot să opresc razele?

Mai târziu, veți ajunge la un tunel în care drumul este blocat de niște raze. Pe peretele din spate se află un panou de siguranță, în care trebuie să trageți pentru a vă putea continua drumul.

Sfat: Dacă totuși veți fi urmărit de aceste ființe, folosiți grenadele pentru a distra atenția adversarului.

Pentru a trece mai departe, trebuie să trageți cu aruncătorul de frânghie în părțile verzi din gaura din peretele dărâmat de deasupra halei. Veți ajunge într-un canal de ventilație, prin care puteți evada din această peșteră.

ochiul cel mare?

geți mai întâi de câteva ori în ochiul acestuia. Efectul va fi că viermele se va retrage pentru scurt timp, așa că profitați de ocazie și fugiți mai departe.

Când ajungeți la următorul adversar, va trebui să săriți pe nivelul cel mai de jos, să treceți prin ușa din dreapta și să vă târați prin canalul de ventilație prăbușit. Acum treceți prin ușa pe care scrie „Waste Station 02”, pe lângă lăzi și porniți presa de gunoi. Prin gaura care apare în podea, săriți jos și activați pompa. Cu ajutorul apei, al cărei nivel crește, veți

Gaura de vierme (Pit Worm's Nest)

Cum omor viermele cu

Sfat: Dacă trebuie să treceți foarte aproape de vierme, ar trebui să tra-

Realitate periculoasă (Vicarious Reality)

Ușa de lângă cei doi extra-terestri uriași nu se poate deschide!

În hala în care se află cei doi monștri uriași, va trebui să vă deplasați în modul furișat. Astfel nu veți atrage atenția celor doi alieni.



QUIET, PLEASE Singura ieșire este gaura din perete. La ea ajungeți folosindu-vă de „cârlig”.



UMEZEALĂ RECE Săriți peste balustrada (A) în apă. Înotați pe cealaltă parte și ridicați-vă cu cârligul spre masa verde (B). Acum aruncați în aer (C).

ajunge înapoi la grilaj. Folosiți aruncătorul de sfoară când îl întâlniți pe următorul adversar, pentru a ajunge la ventilul de presiune. Apoi treceți prin ușa pe care scrie „Waste Station 01” și mergeți la butonul pentru „Toxic Waste Flush”. Pentru a ajunge apoi nevătămat la butonul „Bridge Control”, va trebui să vă urcați pe scara din partea stângă folosind tehnica „săritură-ghemuit-săritură” (vezi caseta: „Tehnici de sărituri”).

Foxtrot Uniform

Sfat 1: La cuibul de mitralieră se află lăzi cu explozibil. (Trageți în ele).

Sfat 2: În curte (când trageți cu pușca cu lunetă) nu ar trebui să trageți cu ceva exploziv, căci tot terenul este minat.

Săriți pe partea stângă în apă și înotați spre celălalt mal. Acolo vă trageți cu „cârligul” din apă și acționați detonatorul pentru explozibilii fixați pe pod. Prin aceasta veți distruge și monstrul și eliberați intrarea într-un canal, prin care veți putea să vă continuați drumul.

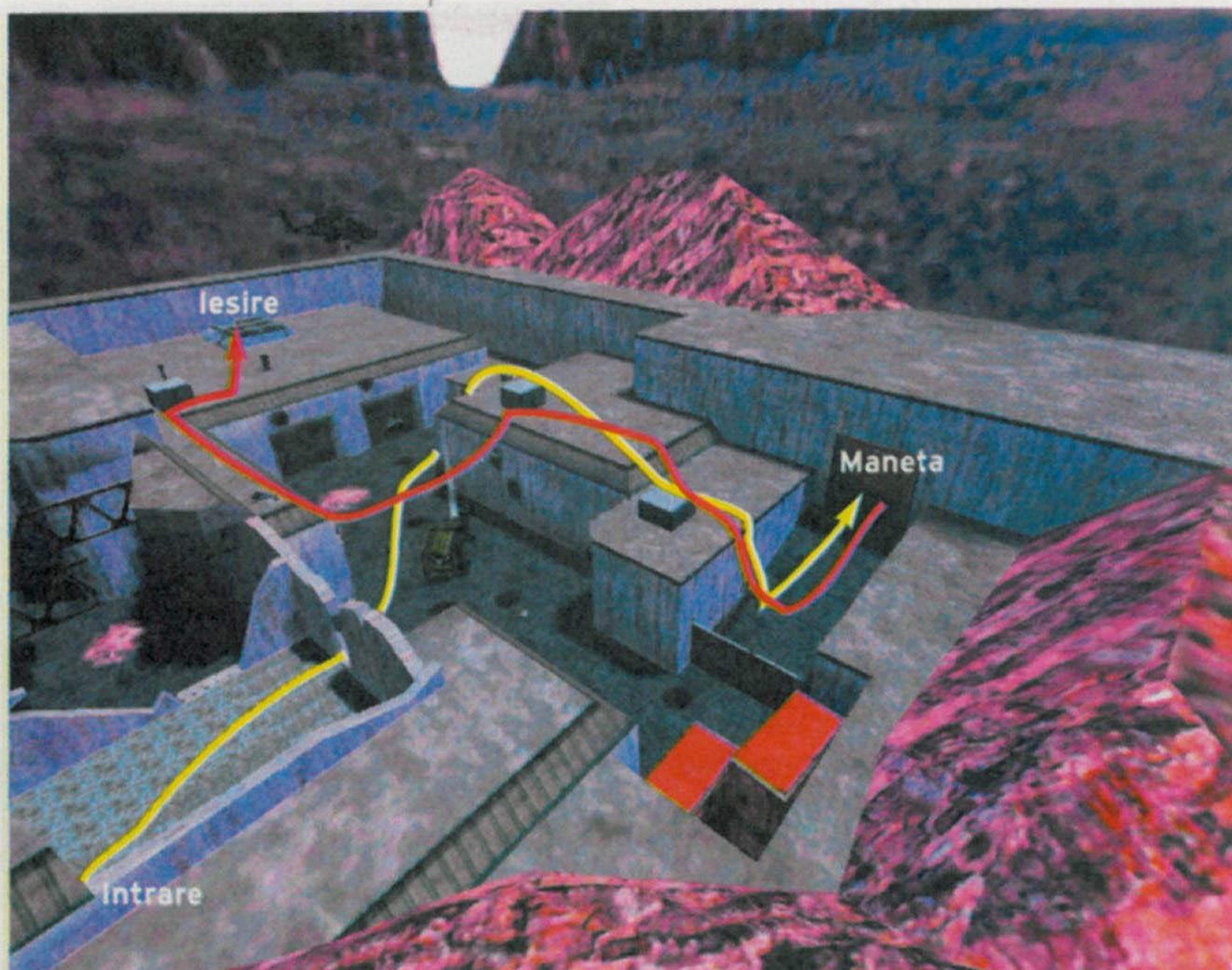
Pachetul (The Package)

Cum ajung la tunul de pe acoperiș?

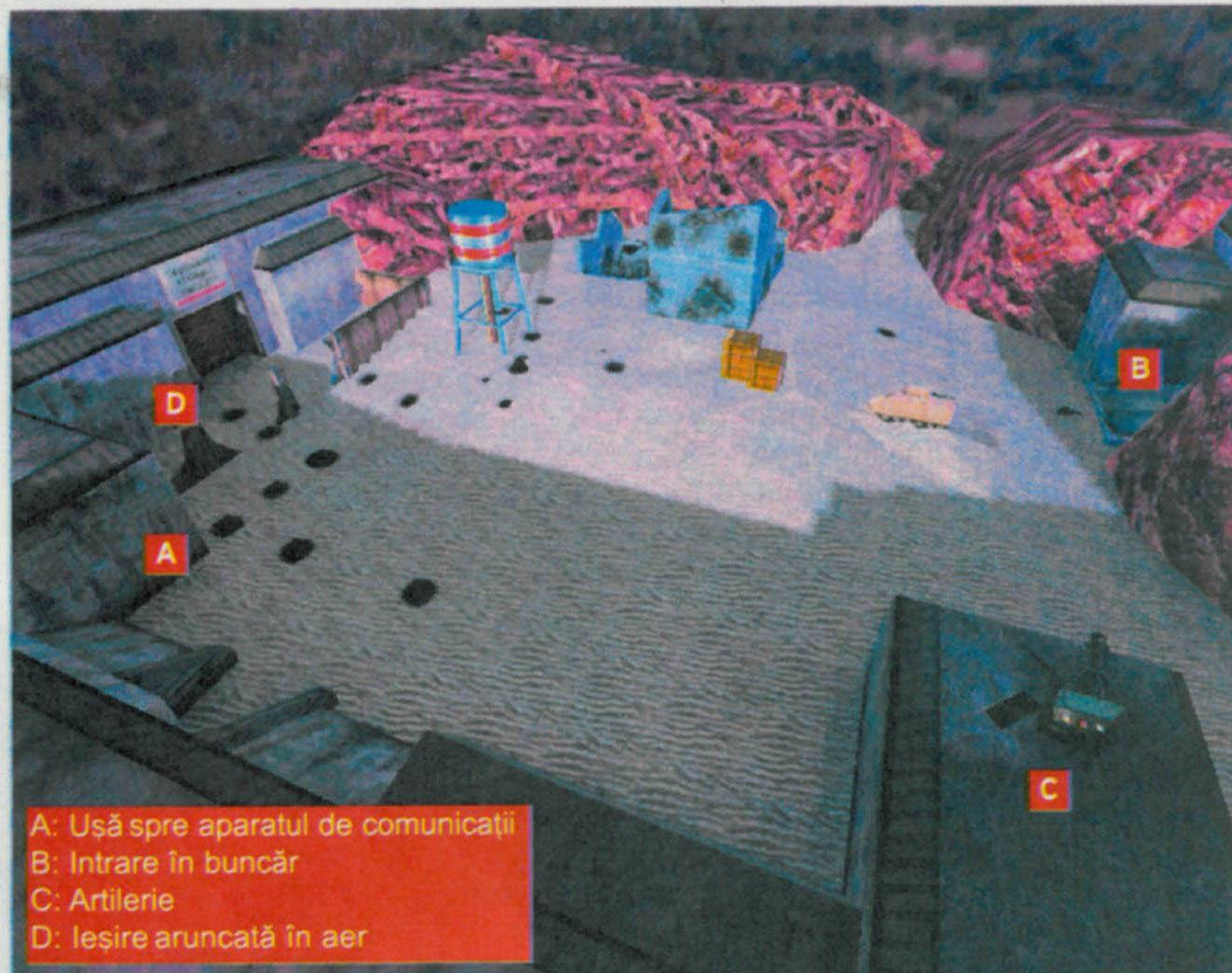
În curtea de la Storage Facility veți vedea un tun de artilerie. Se recomandă să folosiți pușca cu lunetă (mai ales că aveți niște colegi acolo jos).

Dacă cumva nu aveți muniție, trebuie să fugiți repede și să vă adăpositiți după ușa din spate dreapta. Dacă obțineți contactul radio, fugiți spre clădirea de vizavi și săriți în buncărul deschis. Acolo veți ajunge cu ajutorul unor lăzi la un canal de cablu.

Când ajungeți pe acoperiș la tun, faceți cu el o gaură în gard. Eliminați-l



AIRBORN Înainte de porni la drum prin acest areal, doborâți elicopterul din aer. Opiți apoi curentul pentru cablu, pentru a nu vă prăji.



TEST AREA În acest loc ați putea să vă dați într-adevăr drumul. Cu tunul (C) aveți în sfârșit ocazia să trageți din plin asupra adversarilor, căci muniția nu este limitată.

pe extraterestru care fuge afară, apoi treceți mai departe prin gard.

Cum trec de elicopterul care se rotește în aer?

După ce ați trecut prin ușă, veți întâlni în curtea următoare doi Shocktrooper-i și un Voltigore. Fugiți repede spre mijlocul curții și apoi repede înapoi prin tunel, până la fosta scenă. Acolo ascundeți-vă pentru scurt timp în colț și mergeți înapoi. Nu intrați însă în

curte, înainte ca elicopterul să înceteze focul. Când toți alienii sunt eliminați, luați pușca cu lunetă sau altă armă și doborâți elicopterul.

Treceți mai departe peste acoperișuri până la poarta cu panoul de siguranță. Dezactivați-l, pentru a putea trece cu ajutorul cablului pe celălalt acoperiș. Drumul continuă prin canalul de ventilație de pe acoperiș.

Garajul

Când ajungeți la garaj, curățați mai întâi primul Packdeck. Fugiți în jos pe lângă alieni și ascundeți-vă la capătul Deckului, în stânga, în spatele lăzii. Și aici trebuie să așteptați, până se termină agitația. Acum puteți să-i terminați pe adversarii rămași în viață datorită misiunii lui Adrian. Treceți peste mașina parcată și intrați în canalul de ventilație.

Unde este bomba?

Înainte ca paznicul să vă deschidă ușa, trebuie să treceți prin mica gaură din gard, în stânga ușii, și să dezamorsați bomba.



FIECARE PENTRU EL În această magazie, „Men in black” își permit o luptă aprinsă contra Voltigore-ilor. Ar fi mai bine să stați de-o parte și să așteptați până când una dintre părți va câștiga.

final să moară?

acesta trebuie să țintiți în ochiul verde al adversarului. Același lucru trebuie făcut cu cel de-al doilea ochi.

Deschizătura din burtă

Când a închis amândoi ochii, extraterestrului i se deschide o „gaură” în „burtă”, în care va trebui să trageți până când alienul începe să strige și să se ridice. Repetați de patru ori același lu-

cru, până moare. După ce-a de-a doua încercare, puntea dintre cele două tunuri se va distruge. Folosiți pur și simplu aruncătorul de frânghie pentru a ajunge pe partea cealaltă.

Lars Theune
t.a. Corneliu Dan

Apocalipsa (Worlds Collide)

Există vreo cale de ieșire din hală?

După ce v-ați luptat prin halele infestate de alieni, veți găsi o bandă rulantă care transportă lăzi. Cățărați-vă prin partea stângă a cuibului MG peste lăzi și săriți jos la celălalt capăt. Calculați-vă timpul în așa fel încât să ajungeți la nișa de vizavi (SALVAȚI). Veți vedea aici un tunel spre care trebuie să fugiți.

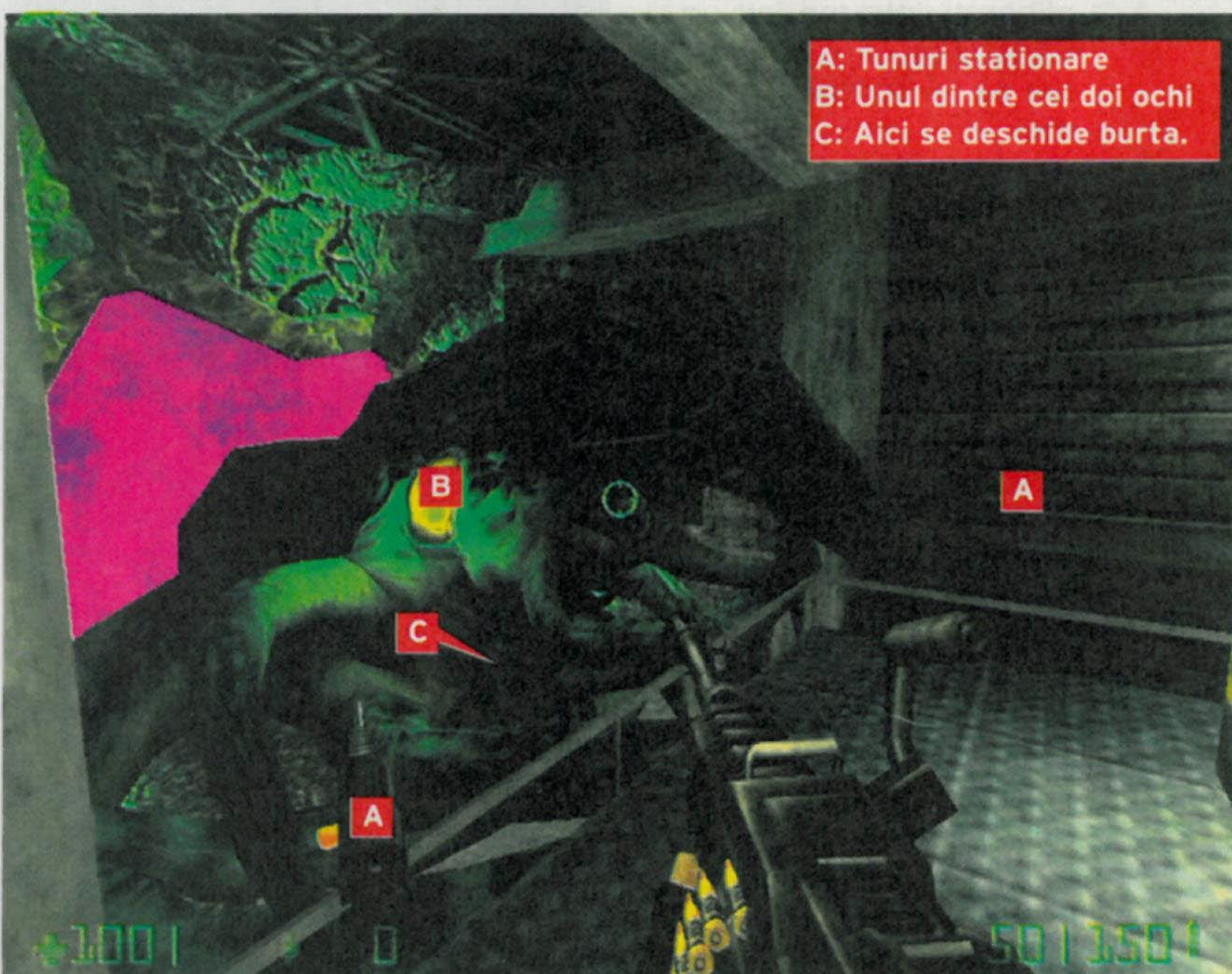
Când ajungeți la hala în care există niște lăzi atârinate de tavan, așteptați până se termină luptele. Oricum, aveți o minunată poziție de tras cu pușca cu lunetă.

Adversarul Final

Sfat: La izvor puteți să vă reîmprospătați energia de câte ori doriți.

Unde trebuie să trag pentru ca adversarul

Cățărați-vă pe sfoara care atârână din tava și mergeți în încăperea alăturată cu tunul. Cu



A: Tunuri stationare
B: Unul dintre cei doi ochi
C: Aici se deschide burta.

FAT BOY Armele obișnuite nu au nici un efect asupra sa. Mai întâi trebuie să trageți cu ambele tunuri (A) în ochi (B), iar apoi să-i ciuruiți burta (C) cu pușca mitralieră.

Tomb Raider 4

Având soluțiile și indicațiile noastre, nu ar trebui să aveți greutăți să ajungeți în finală.

FACTS

■ PRODUCĂTOR Core Design ■ DISTRIBUȚIE Eidos Interactive ■ PREȚ cca. DM 90,- ■ DATA APARIȚIEI a apărut deja ■ Interzis sub 16 ani

Și dvs. sunteți curios să vedeți cum se va termina aventura pe urmele zeilor Seth și Horus? Vă vom ajuta și de această dată, punându-vă la dispoziție hărți și sfaturi.



PE CD-ROM!

Save-games de la *Tomb Raider 4* - se vor copia.

Orașul morților ■ Secrets: 2

Stau în fața porților închise!

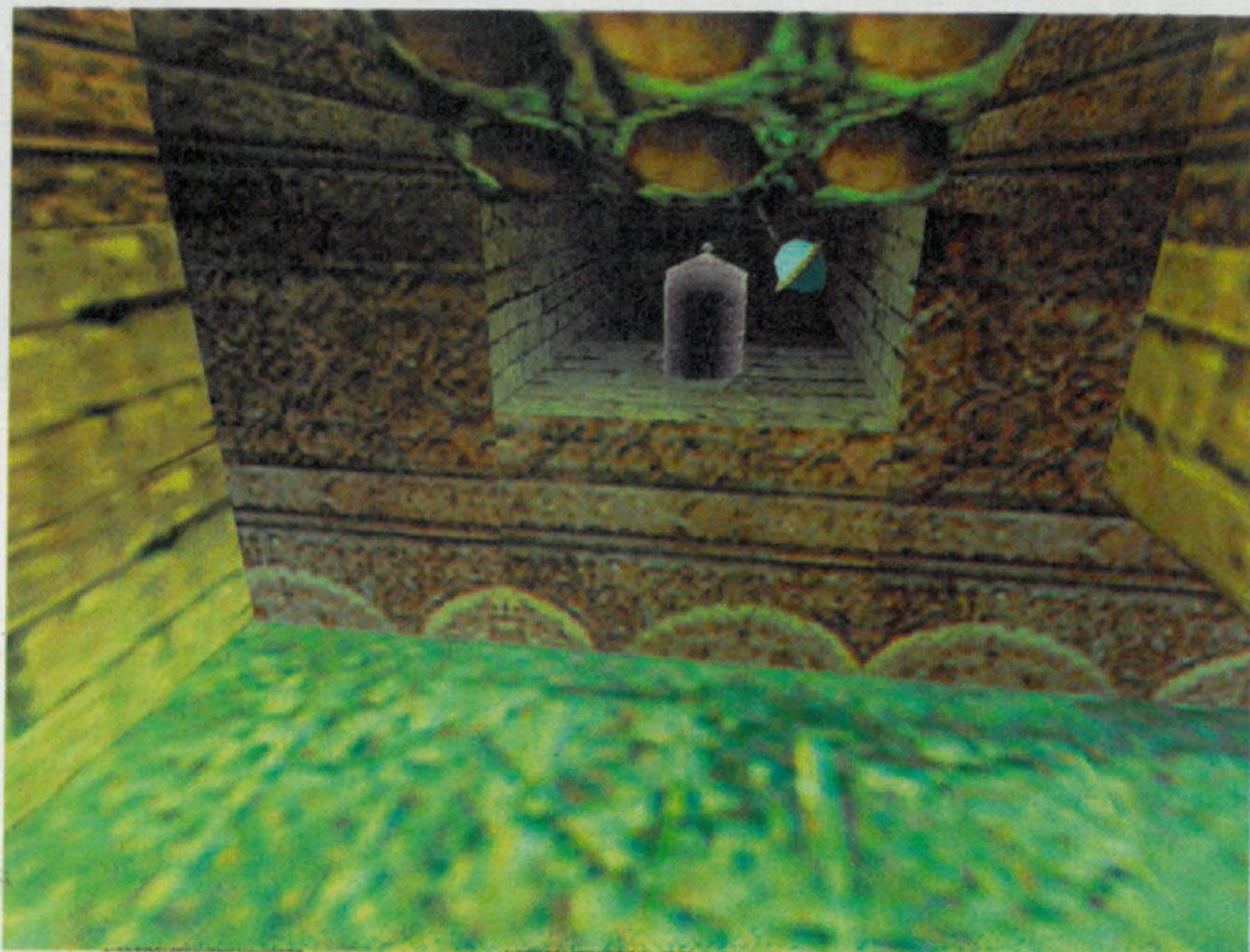
Mergeți până la mica dună de nisip. De acolo, mergeți pe jos și sprintați pe lângă armele automate. Trageți jos cadavrul de lângă gratii (1). Înapoi și târaș prin nișă (2). La manetă este o gaură care vă va duce din nou la camera cu cadavrul (a). Intrați în tunel (3) și acționați maneta.

Am tras manetele dar nu se întâmplă nimic!

Mergeți cu motocicleta peste mica dună de nisip până la (4). Podeaua se prăbușește, mergeți pur și simplu de-a lungul tunelului și treceți prin pereți. Săriți acum în apă (5).

Vasul de apă de lângă manetă!

După ce a făcut baie, Lara găsește un cadavru pe podea. Priviți bine în



ÎNCOACE ȘI ÎNCOLO Folosiți o armă cu vizor laser pentru a nimeri pendulul albastru. Dacă nimeriți în cutie, vor fi eliberate niște lăcuste care sunt nocive sănătății dvs.

jur: puteți să vă agățați de o mică spărtură și să vă cățărați până la o mică nișă. Trăgând în pendul veți elibera un spirit. Scăpați de el înotând și întoarceți-vă la bazinul de apă. Suprafața apei a înghețat și puteți ajunge la manetă.

Bestiarium

Împotriva unor noi adversari, aveți nevoie de noi tactici. Deci atenție!

Soldații

De la nivelul "Orașul morților" încolo, soldații sunt tot mai numeroși. Cu revolverul sunt necesare două focuri pentru a-i ucide.

Minotaurul

Imun la arme. Doar fuga rapidă poate să vă ajute. Puteți însă să-l păcăliți.

Scarabeii zburători

Cel mai bun efect îl au asupra lor Uzi-urile sau revolverul.

Monstrul uriaș

Monstrul care aruncă foc râde de armele Larei. Retrageți-vă cât puteți de repede și dispăreți.

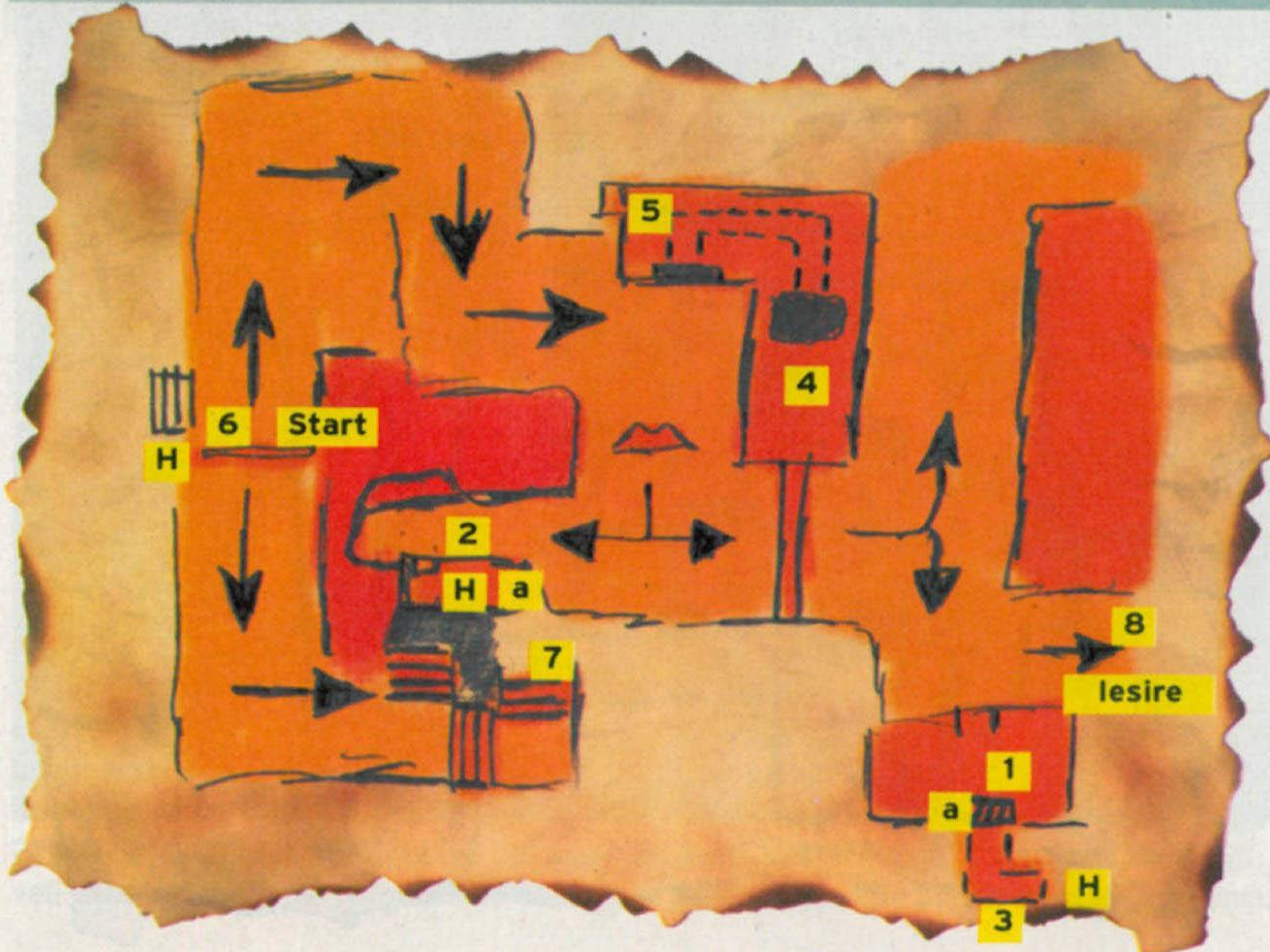
Cavalerul Cruciat

Nobilii zombie sunt, ca orice mumie, foarte înceti. Fugiți de ei, economisind muniția.

Scorpionul uriaș

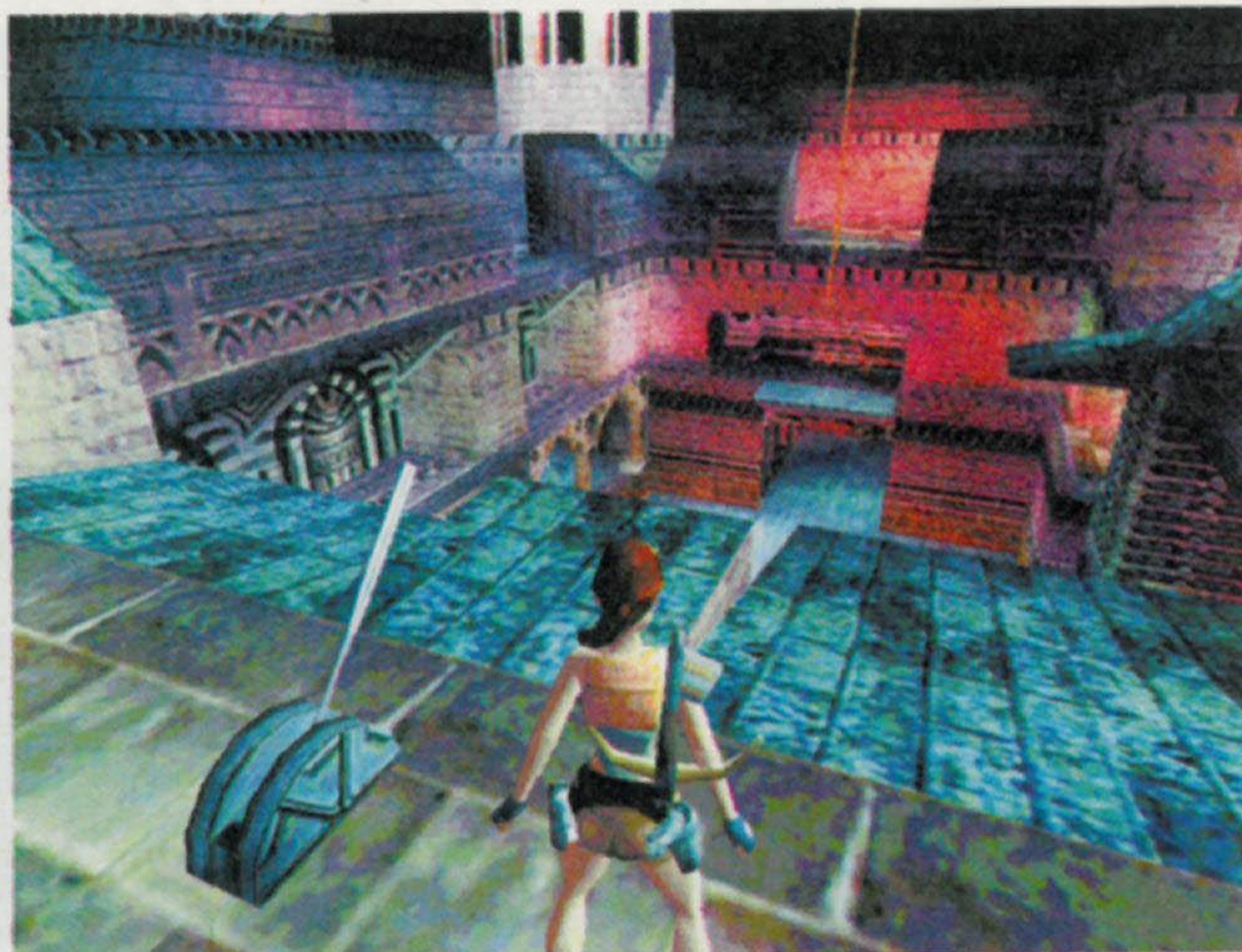
Ajunge o grenadă. Alte posibilități ar fi revolverul sau pușca cu alicie.

Orașul morților

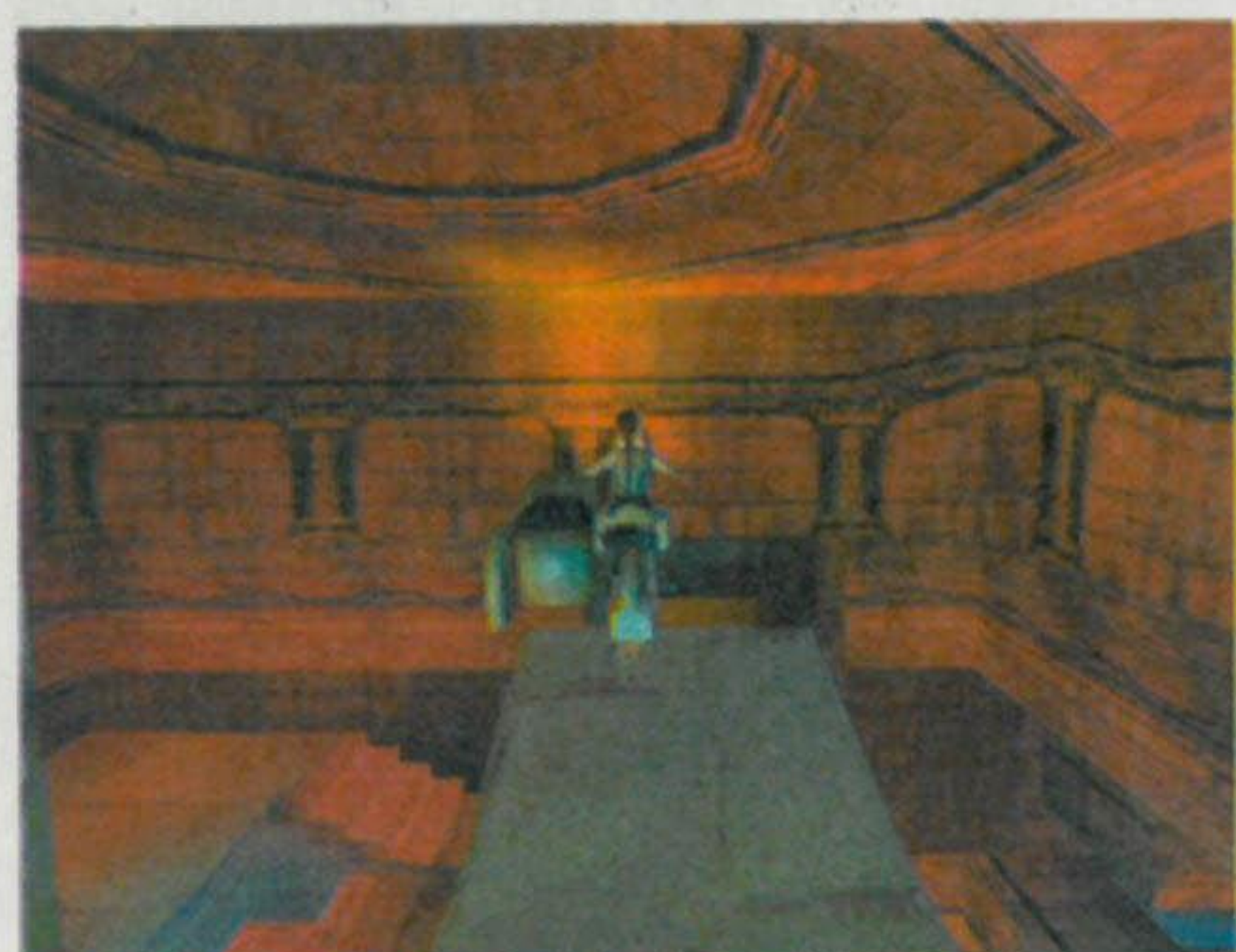




UITAȚI-VĂ BINE Mănerul cel mic este greu de observat. Sărit de foarte exact de pe margine, veți reuși să ajungeți la el.



PLIN DE SURPRIZE De monstru puteți scăpa trăgând de mâner. Cu ajutorul frânghiei veți putea ajunge pe partea cealaltă.



SĂRITURĂ ÎN NEANT Nișa de vizavi nu este tocmai mare. Salvați totuși jocul.

Drumul se termină în fața unei mici trambuline. Ce fac acum?

Vă aflați pe o mică trambulină, deasupra punctului de plecare al nivelului. Priviți spre ușa de fier (6). Trebuie să săriți la manetă și să vă țineți de ea.

Ce se întâmplă după ce am deschis ușa de grății?

Mergeți la trepte (7). Săriți cu motocicleta peste rampă. Pe partea cealaltă este o manetă. Întorcându-vă la trepte, veți vedea un berbec. Cățărați-vă pe piatră pentru a sări în gang. Distrugeți armele automate de pe acoperișuri. O manetă de pe ultimul acoperiș acționează poarta spre ieșirea din nivel (8).

Moscheea Tulun ■ Secrets: 2

Minotaurul este prea puternic pentru mine!

Străbateți moscheea (1) și mergeți la minotaurul de lângă roata de lemn (2). Atrageți-l în hala moscheii. În apropierea porții sunt niște stâlpi (3) în spatele cărora vă puteți ascunde. Urcați-vă pe acoperișul clădirii (4). Maneta de acolo va în-

chide monstrul înăuntru pentru un timp. Folosiți timpul pentru a vă reîntoarce repede la motocicletă. Săriți peste prăpastie (5), deschideți poarta învârtind roata de lemn și urcați înapoi spre poarta citadelii (6).

Poarta spre citadelă ■ Secrets: 1

Nu pot să înving animalele din acest nivel!

Un cimitir cu manete, ciudat!

Nu încercați să omorâți lăcustele sau monstrul cu armele obișnuite. Veți scăpa doar prin fugă.

Mergeți la intersecție spre dreapta, peste o treaptă. În cimitir se află niște întrerupătoare numerotate pe podea și un întrerupător deasupra facliei.

Ce-i cu deschizăturile din podea?

Încotro duc sfoara?

La sfârșitul coridorului se află doar o prăpastie adâncă!

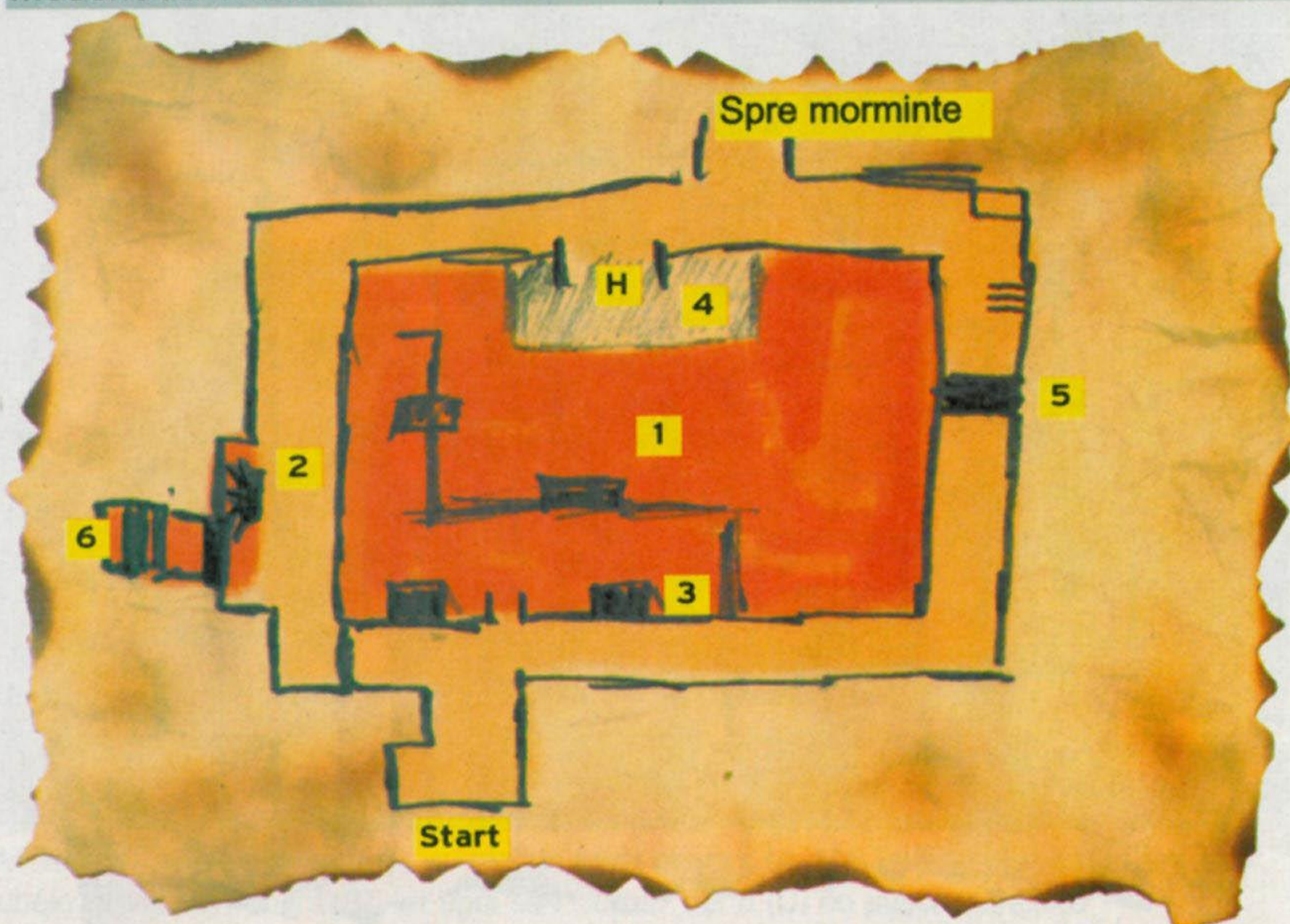
Apăsați-le în ordinea: 1-3-2-4.

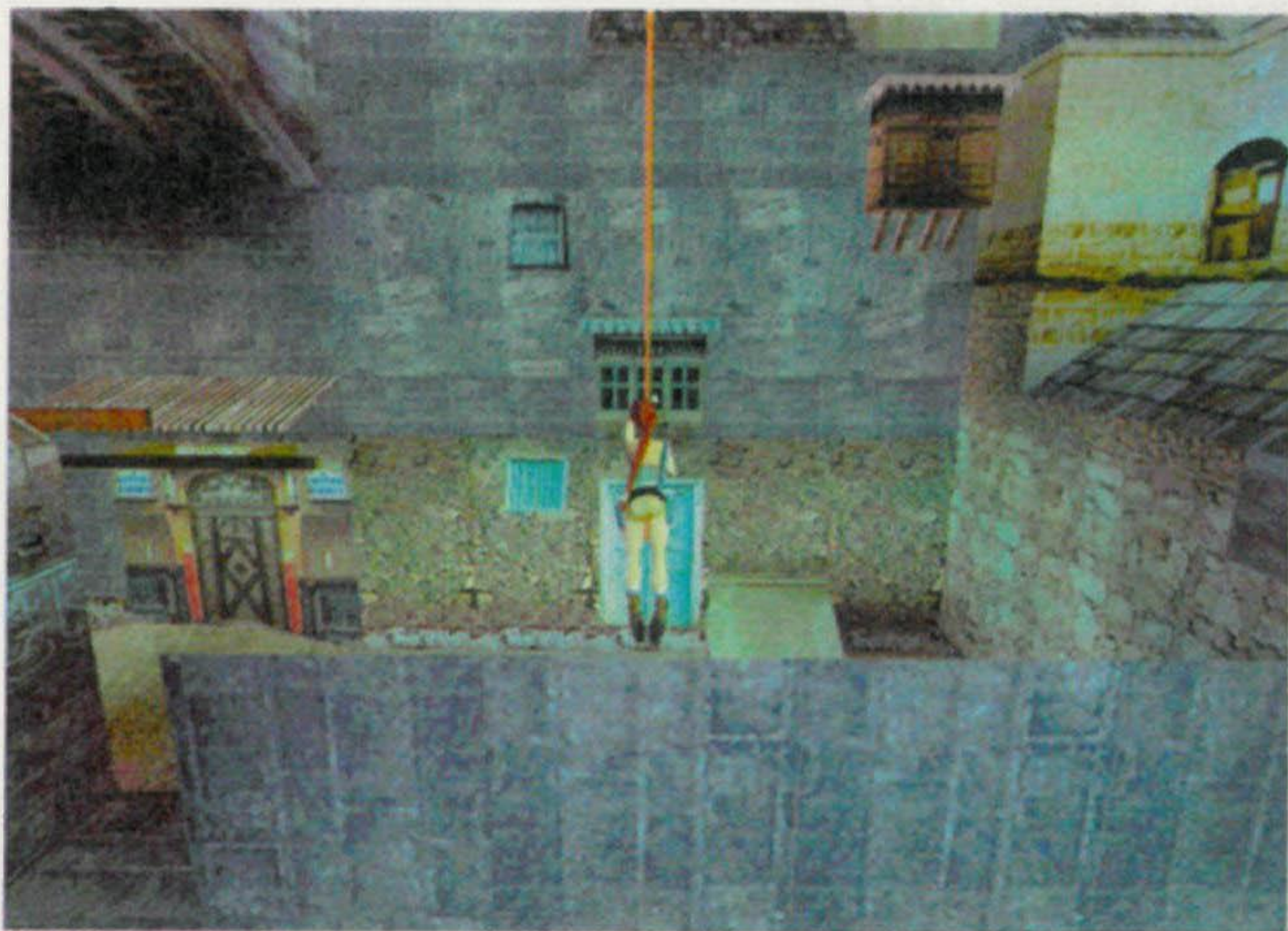
Sub deschizătura din sud se află un soclu (folosiți levierul). După aceasta, va apărea o manetă în cealaltă deschizătură.

Legănați-vă spre mica ieșitură din perete. Va urma o mică partidă de legănat și sărit peste acoperișurile de-a lungul străzii. Scarabeii zburători pot fi eliminați cu Uzi-ul.

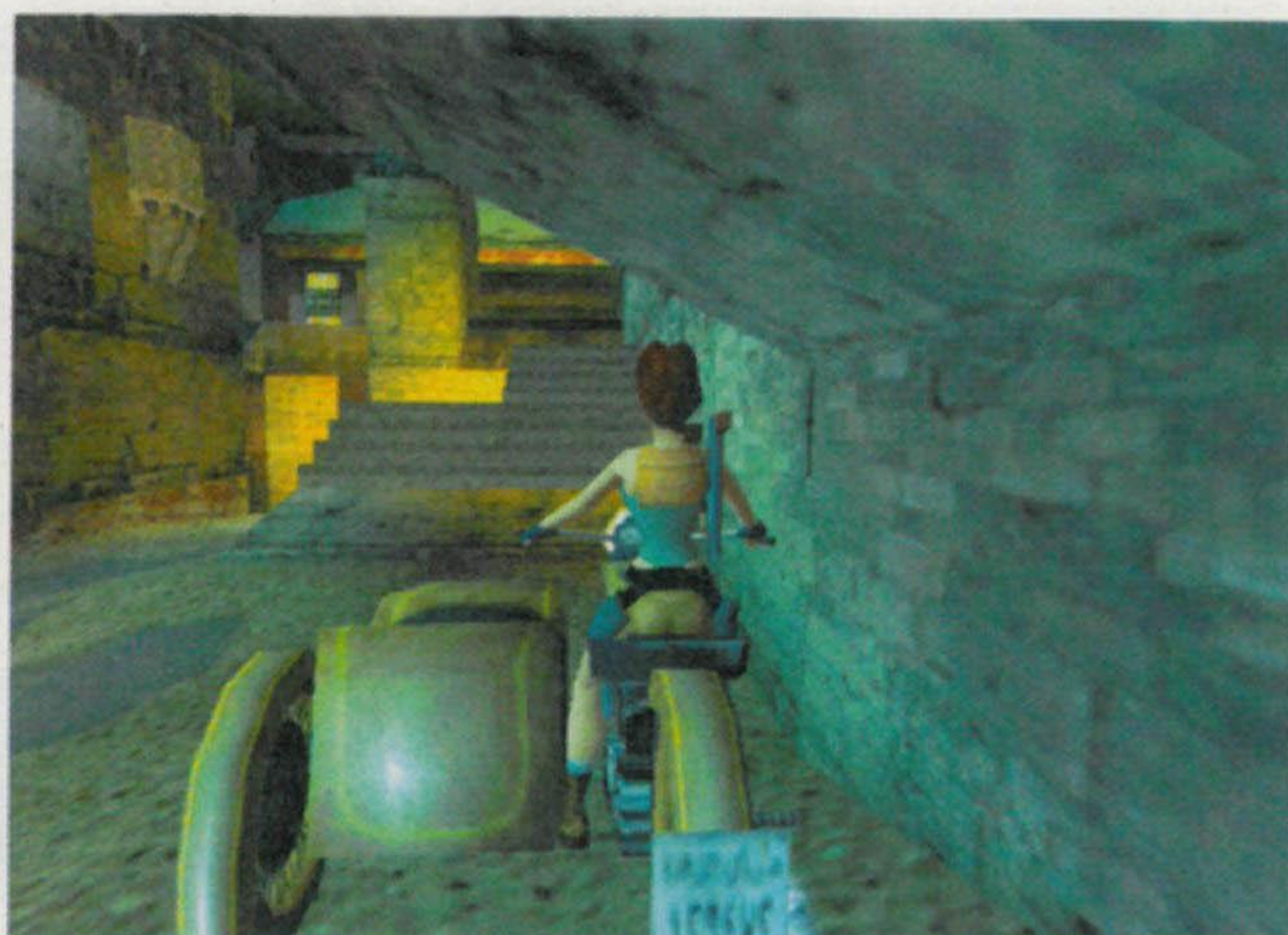
Săriți în direcția tunelului iluminat (în dreapta). În spatele camionului se află o sticlă albastră (important). Luați-o și mergeți înapoi spre soldații răniți.

Moscheea Tulun





ATĂRN DE FUNIE Direct în fața Larei este o mică trambulină (deasupra ușii). Când ajunge acolo, va fi atacată de un scarabeu zburător uriaș.



TOTU-I OK Luați-vă avânt pentru a sări peste scară. Mai departe mergeți pe jos.

Mormintele/Moscheea Tulun ■ Secrets: 0

Minotaurul este încă în moschee și mă așteaptă!

Ignorați din nou monstrul! Prindeți viteza cu motocicleta și treceți pe sub arcada care duce spre morminte (vezi harta "moscheea Tulun").

Ce trebuie să fac la morminte?

După ce ați ajuns, țineți-o pe dreapta. Drumul păzit, din spatele palmierului, duce spre o cameră cu armă automată.

Arma automată este indestructibilă!

Arma se poate dezactiva cu un truc. Adăpostiți-vă repede și târați-vă de-a lungul baricadelor până în colțul din spate stânga. Verificați dacă radarul armei este orientat spre intrare. Dacă este așa,

Ce găsesc în morminte?

folosiți o armă cu lunetă pentru a trage în magazia armei.

Alți soldați și alte arme automate îi fac Larei viața amară. Veți găsi într-o cameră harta cu coduri iar mai târziu, în Jeep veți găsi un ventil sub capotă.

Am ventilul. Ce urmează?

Combinați ventilul cu sticla cu azot și montați "booster"-ul la motocicletă. Întoarceți-vă acum la moscheea Tulun. Datorită jetului veți putea să vă lansați peste mica treaptă pe o ieșitură.

În magazii dau doar de soldați!

Într-un colț întunecat se află o făclie pe podea, pe care o aprindeți în coridorul de mai jos. Căutați apoi



ÎN VIZOR Trăgând în încărcătorul instalației automate, veți elibera un culoar în spatele ei.

Cum deschid lacătul?

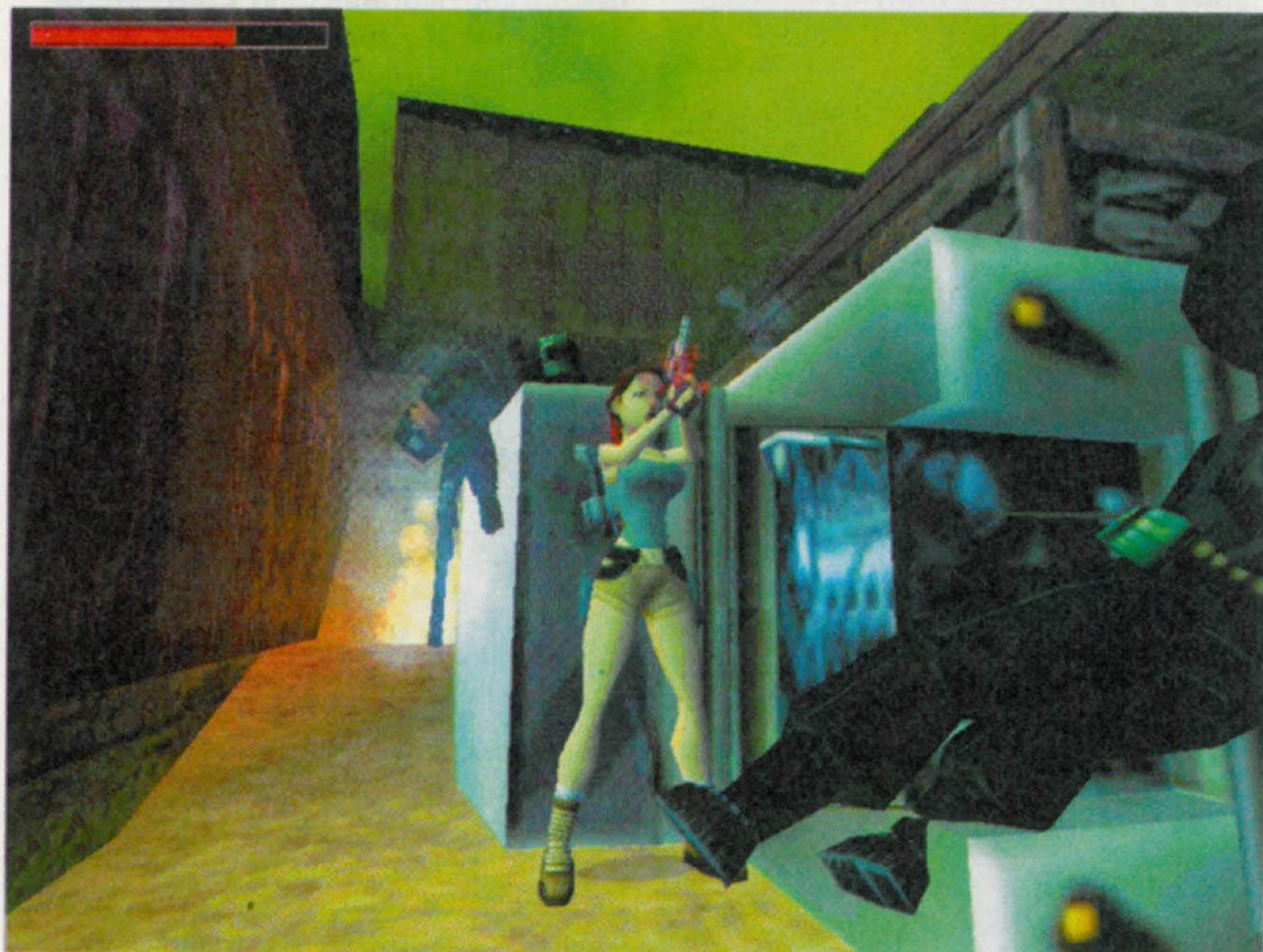
camera cu instalația de stingere a incendiilor. Porniți alarma, folosind făclia.

Acționați maneta nou apărută. La etajul de mai jos, veți putea să vă cățărați peste ladă într-o cămaruță laterală. Lacătul puteți să-l deschideți trăgând în el cu revolverul (folosiți vizorul). În mica nișă veți găsi o cheie importantă.

Mormintele / Spre bazar ■ Secrets: 0

Stau lângă trepte și nu

Priviți spre palmier. Pe partea dreaptă a perete-



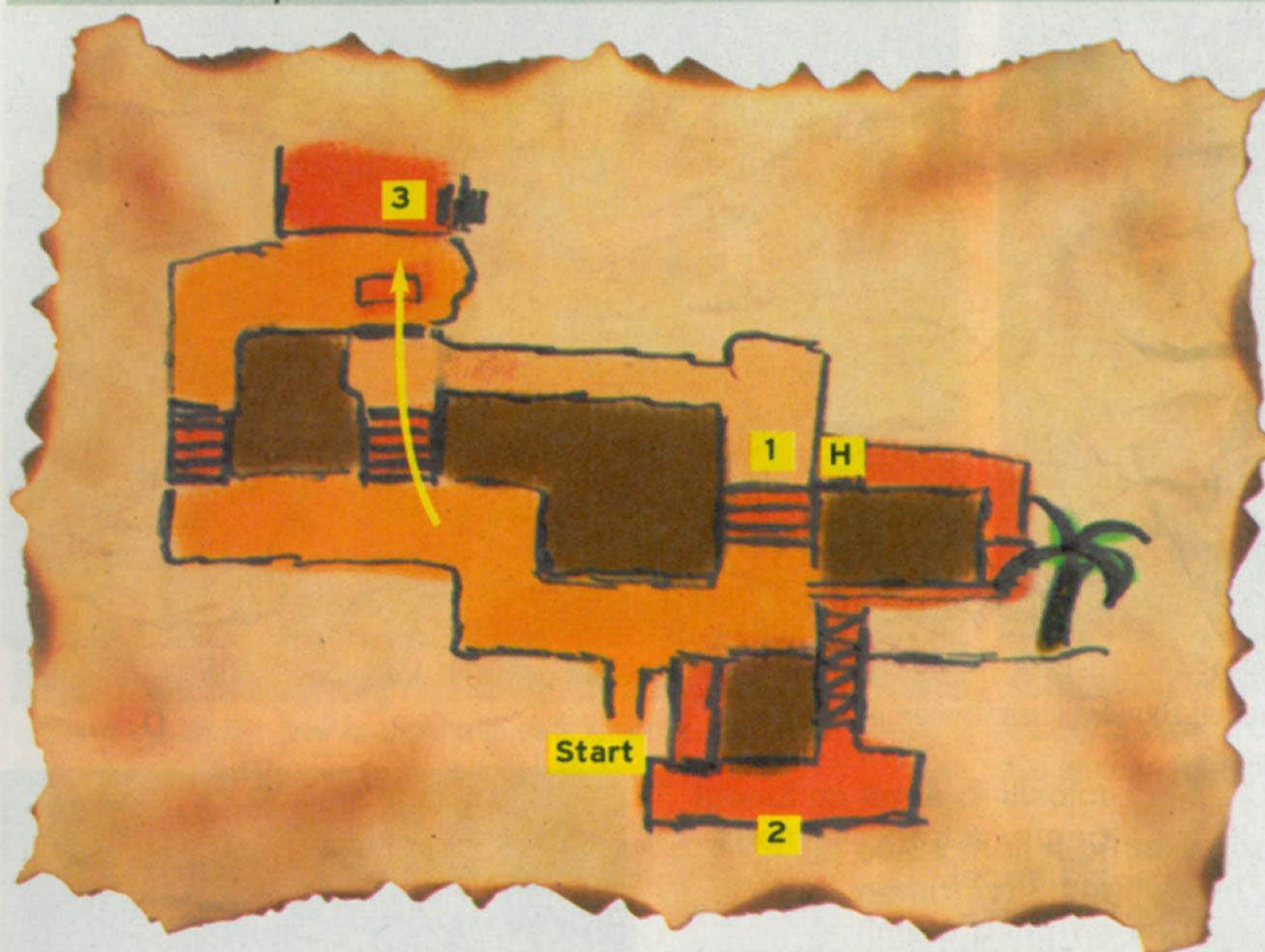
SHOOTING STAR Imediat ce vă apropiați de Jeep, veți fi atacat. Cu ajutorul levierului veți putea, după luptă bineînțeles, să ridicați capota motorului pentru a scoate un ventil.



NO SMOKING Porniți instalația de stingere a incendiilor folosind făclia aprinsă și deschideți ușa.

T

Mormintele / Spre bazar



Știu ce să fac!

Într-o cameră a casei se află o mică ieșitură pe care trebuie să o distrugeți. Apoi apăsați maneta (1). Folosiți frânghia și balansați-vă spre acoperișul cu ușa metalică închisă (2). Acum descuiați cu cheia pe care ați luat-o din magazie. În nișa de vis-a-vis se află un buton roșu în care va trebui să țintiți. Dacă nu nimeriți, folosiți muniția explozivă a arbaletelor.

Urcați-vă pe motocicletă și, folosind turbo-ul,

Ce acționează butonul roșu?

Săriți pe trambulină (3) prin poarta acum deschisă. Cățați-vă pe perete spre bazar.

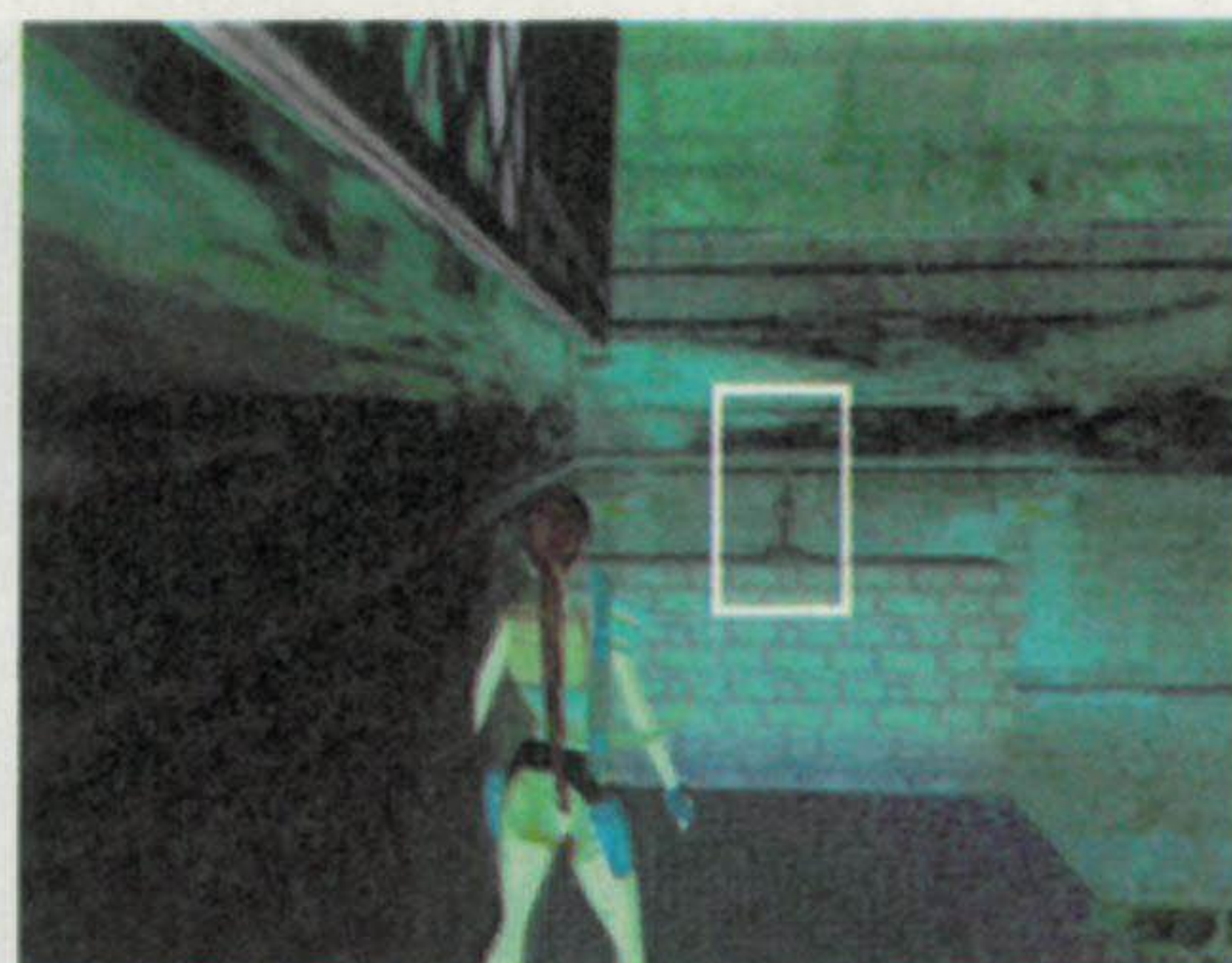
Bazarul ■ Secrets: 1

Rănitul mi-a lăsat detonatorul!

În spatele mașinii se află un cric, iar pe una dintre mese - o manivelă. Coridorul din stânga butonului roșu (apăsați pe el!) duce spre acoperiș. Combinați cricul cu manivela și folosiți-le sub lucrarnă.

Pe acoperiș lovesc fulgerele!

În spatele locului unde lovește fulgerul se află o



HEI RUUP!! Cu ajutorul cricului veți reuși să deschideți crăpătura închisă.



ÎMPINGE CU PUTERE, FETIȚO Eliberați drumul, pentru a putea pune paratrăznetul în poziție.

ladă cu o pâlnie pe ea. Împingeți acest paratrăznet spre locul de lovire. Apoi săriți peste pod spre perete.

Sunt blocat în curtea cu taurul!

După acțiunea de cățărare ajungeți într-o curte. În gangul lateral găsiți un soldat fără cap, la care se află datele minelor. În curte apare un taur pe care deja îl cunoașteți din nivelul Semerkhet. Puneți-o pe Lara în fața lăzilor maronii din colț și ferțiți-vă la timp. Taurul va deschide printr-o lovitură un gang prin care puteți să fugiți.

les din nou afară lângă palmier, în nivelul "Mormintele"!

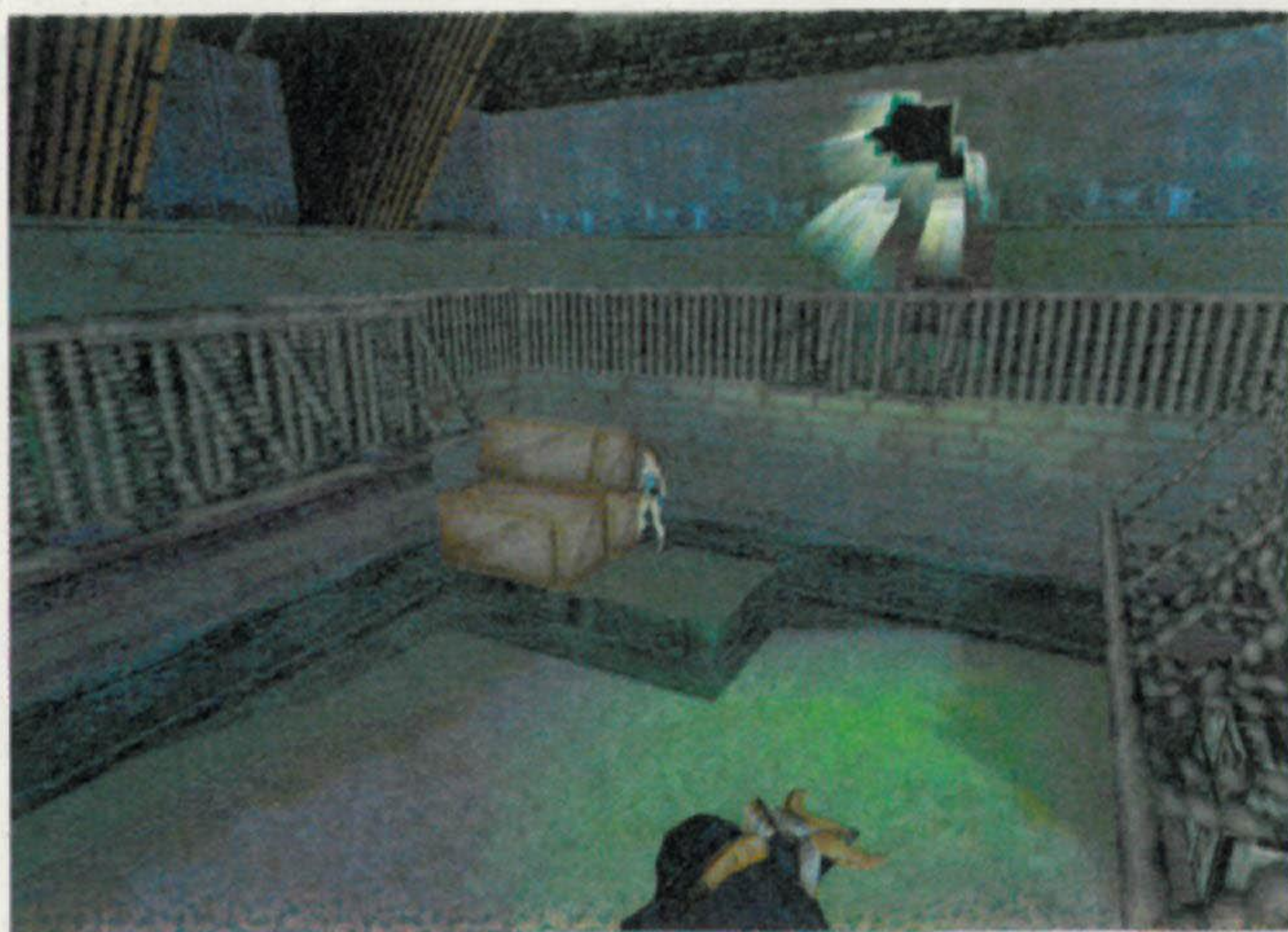
Mărșăluți spre peretele care duce spre bazar. Folosiți a doua ușă din atelier pentru a intra pe câmpul minat. Combinați detonatorul cu datele minelor și iată că primejdia exploziilor este înlăturată! Butonul roșu deschide o ușă în spatele căreia se află motocicleta Larei.

Pe unde trebuie să merg cu motocicleta?

Mergeți prin poarta abia deschisă, după colț. Săriți folosind turbo-ul și veți ajunge la nivelul cu monstrul uriaș (Poarta citadelei). Mergeți la locul unde este rănitul. Acum puteți intra în citadelă.



UNDE-S OCHELARI? Excrescența este abia vizibilă și-i blochează Larei drumul. Folosiți o armă cu vizor pentru a o distruge. Apoi puteți merge mai departe.



EL TORO Faceți în așa fel încât taurul să se repeadă spre lăzile din colț. După ce sunt sparte, puteți fugi de taur.



CA O MAIMUȚICĂ Direct sub Lara se poate vedea o mică nișă. Dându-vă drumul pe sfoară, veți ajunge la ea.

Citadela ■ Secrets: 2

Halele cu fântâni nu au ieșiri!

Mai întâi acționați maneta deasupra scării din a doua cameră cu fântână (1). Luați făclia dintr-una din nișe și aprindeți frânghia întinsă pe diagonală. În prima hală va apărea acum o gaură în podea (2).

Turnul mă dezorientează!

Gangul subteran conduce spre un turn (3). În clădirea alăturată (4) coborâți pe frânghie. Nișa duce spre o altă cameră. După o dublă săritură peste pietrele din încăpere, Lara se poate prinde de scară (5). Treptele se termină la următoarea manetă.

Cum rezolv enigma?

După ce ați dezactivat capcanele de foc, ajun-

Pe care coridor să merg mai întâi?

geți în camera cu cele patru socluri de piatră (6). Soluția este simplă. Soclurile sunt prevăzute pe partea superioară cu literele N, S, E, W. Bineînțeles, acestea sunt punctele cardinale. Poziționați în consecință figurinele.

În spatele coridorului estic se ascunde o manetă (7) păzită. Apăsați pe ea, mergeți apoi spre vest și săriți în apă (8). Scufundați-vă spre sud și trageți de manetă (9). Treceți apoi prin camera nordică cu vagonet (10) spre prima manetă (7). Trageți de ea și săriți iar în apă (8), apoi apăsați în coridorul vestic o manetă (11). Acum trageți vagonetul (11) și puteți



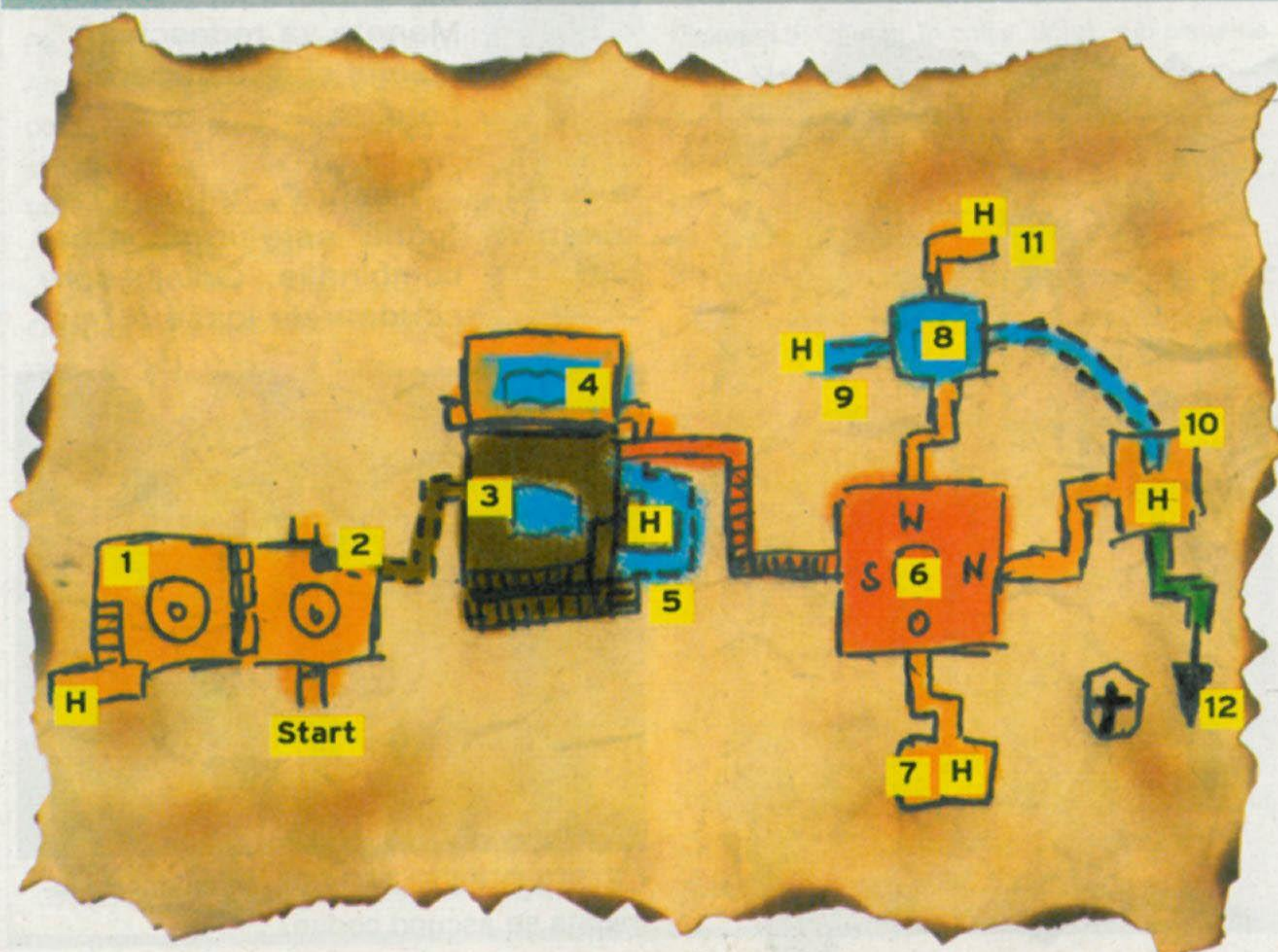
POTRIVIT Puneți soclul pe direcția punctelor cardinale pentru a rezolva enigma.

Cum scap de cavalerii templieri?

merge mai departe (12).

Fugiți pe rampa de lemn în sus, până în fața gangului blocat. Exact ca la lupta cu taurul, rămâneți acolo pînă când adversarul se apropie. Când cavalerul ridică sabia, săriți într-o parte. Lovitura va distruge barica-tele și drumul se va elibera.

Citadela



Complexul Sfinxului ■ Secrets: 1

Poarta cea mare este închisă!

După ce-i învingeți pe cei doi paznici, veți găsi o cheie pe podea pentru ușa laterală. Activați cele



CAVALERII GRAALULUI N-am idee cum ajung cavalerii aici, de un lucru sunt însă sigur: sunt supărați!

două manete (1) pentru a deschide ușa spre canion. Craterele pot fi trecute doar sărind foarte exact.

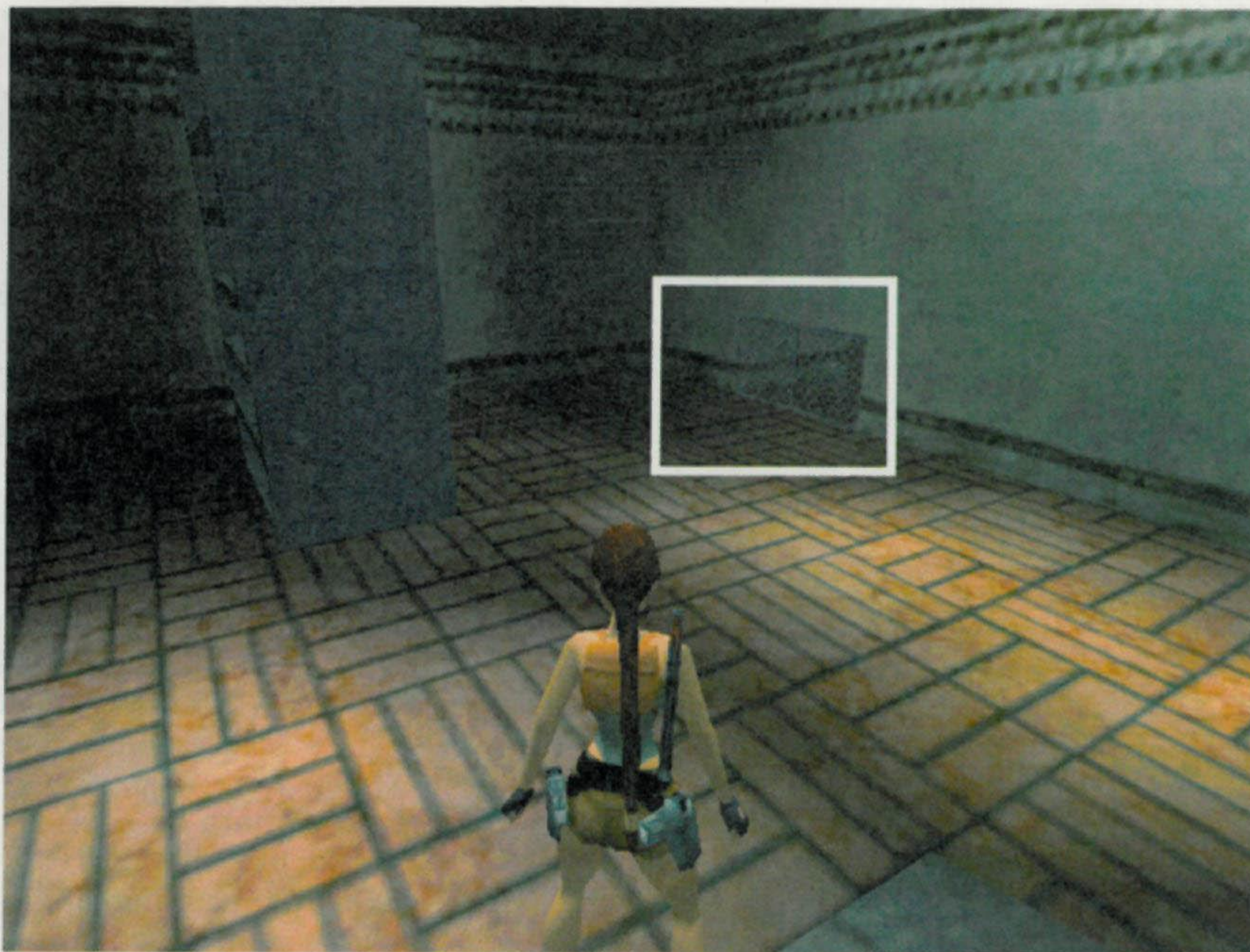
Cum ajung în clădirea albastră?

La capătul văii veți putea intra în magazie. Trageți dulapul metalic într-o parte pentru a putea intra în tunelul din spatele lui. În a doua hală se află o ladă în care găsiți lama unei sape.

Unde găsesc mânerul de la sapă?

Străbateți canionul în direcția sfinxului (3). O ladă bine păzită lângă a doua ușa (4) conține căutatul mâner.

În fața tablei de sub sfinx puteți acum săpa o groapă (5) și trece prin ea spre următoarea scenă. Mai târziu, veți reveni tot pe aici pentru a deschide o poartă (6).

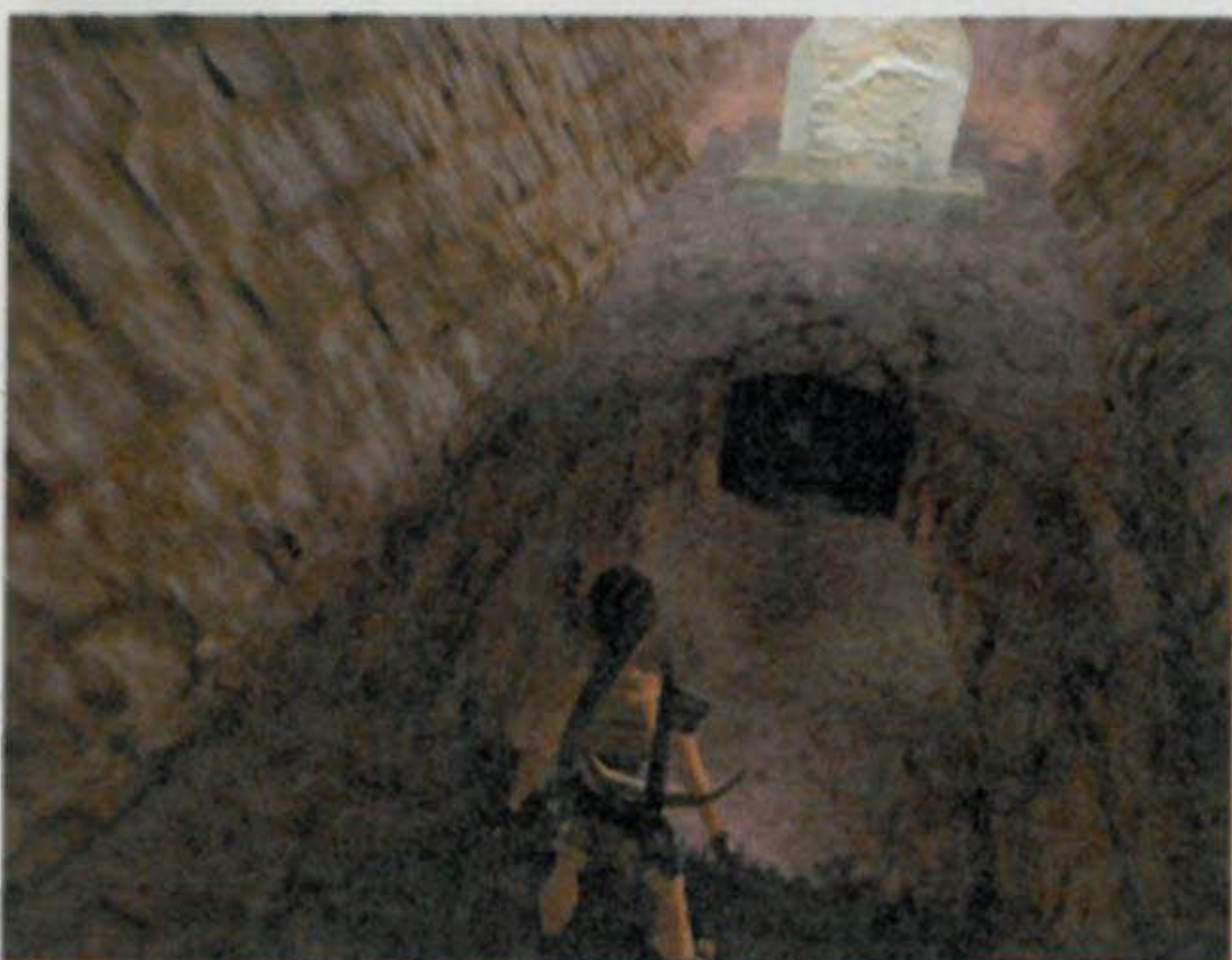


CĂRĂTOR DE MOBILĂ Lara se gândea deja că această încăpere nu are ieșire. Însă după ce va îndepărta stelajul de metal, va apărea un mic culoar îmbietor ...

Templul din vale ■ Secrets: 1

Cum îi plăc-

Drept în fața celor trei



ÎN BEZNĂ După o muncă istovitoare cu lopata apare următorul nivel în vizor.

Iesc pe tauri?

Întrerupătoare stau de pază două animale - sfinx (1). Ademeniți fiecare animal în parte într-una din încăperile care se pot închide (2).

N-am idee ce să fac cu hieroglifile!

În stânga celor trei întrerupătoare este un schelet cu o bucată de papyrus pe care este scris alfabetul. Apăsați în următoarea ordine hieroglifile: "pasăre", "pană" și "triunghi". Se va deschide ușa spre prima cameră (3).

Ce însemnătate au gropile colorate?

Folosind modul de infraroșu al binoculului, veți descoperi alte combinații. Apăsați "pană", "triunghi" și "pasăre". O cameră cu nouă găuri în pereți (4) este acum noul dvs țel. Cercetați pe pereții marcați (A și B) numai găurile din partea dreaptă. Cu cheia lui Ra puteți merge acum înapoi la cele trei întrerupătoare.

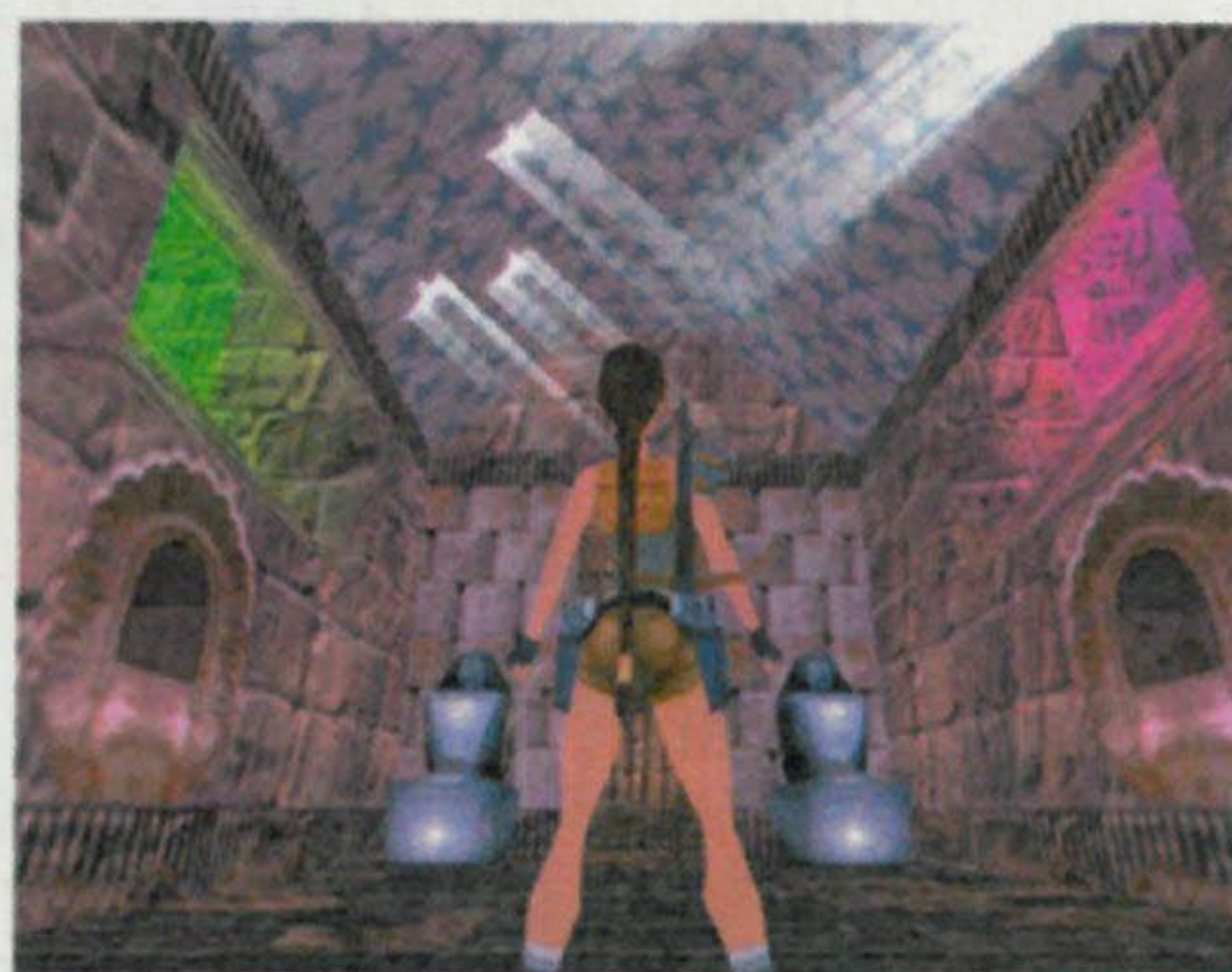
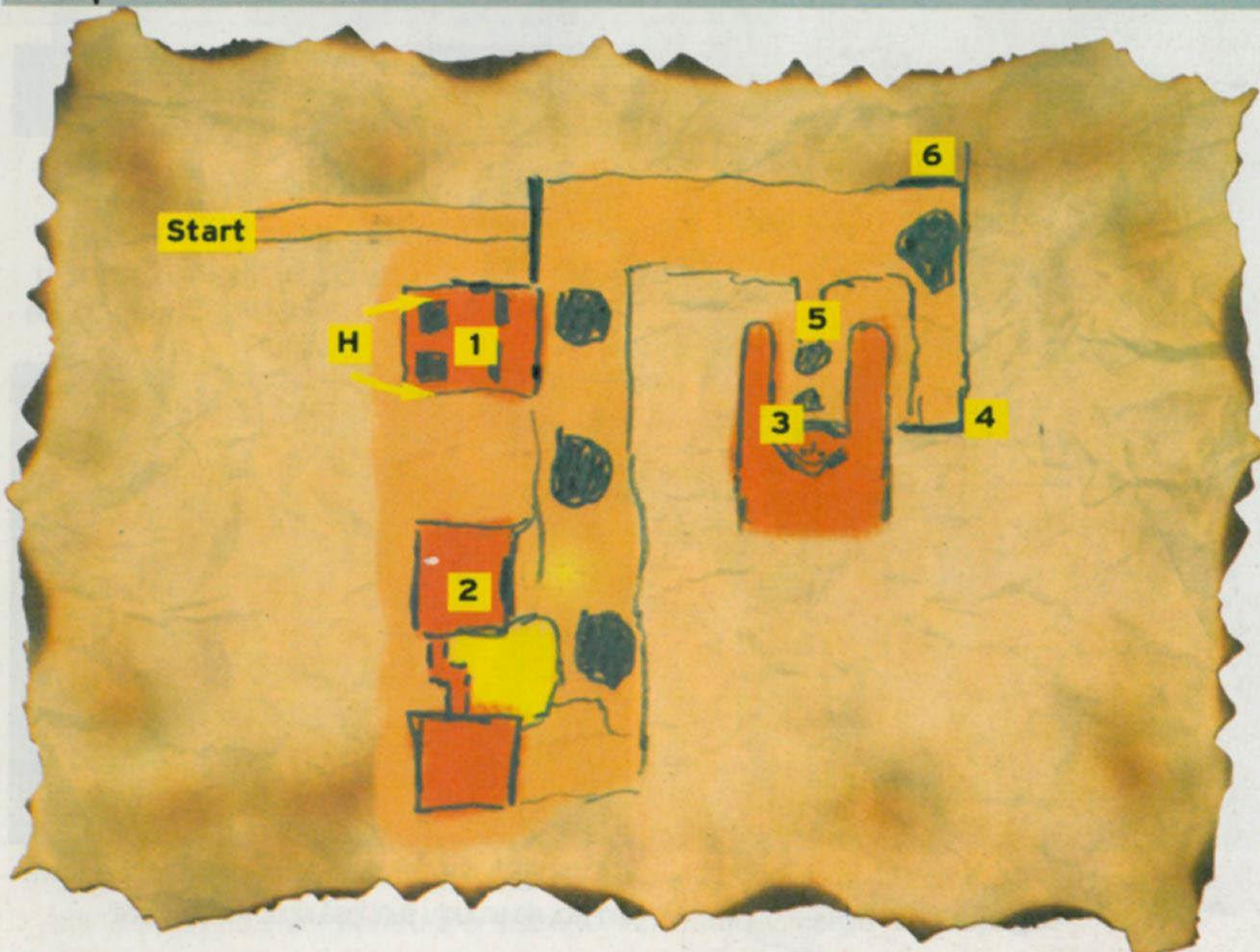
Cu ce combinație pot să-mi continui drumul?

Apăsați "triunghi", "pană" și "pasăre" și ajungeți în hala cu crocodili (5). Apăsați toate cele patru butoane pentru a îndepărta piatra lui Kephren. Maneta va redeschide grilajul spre încăperea principală.

Ce vine după camera cu crocodili?

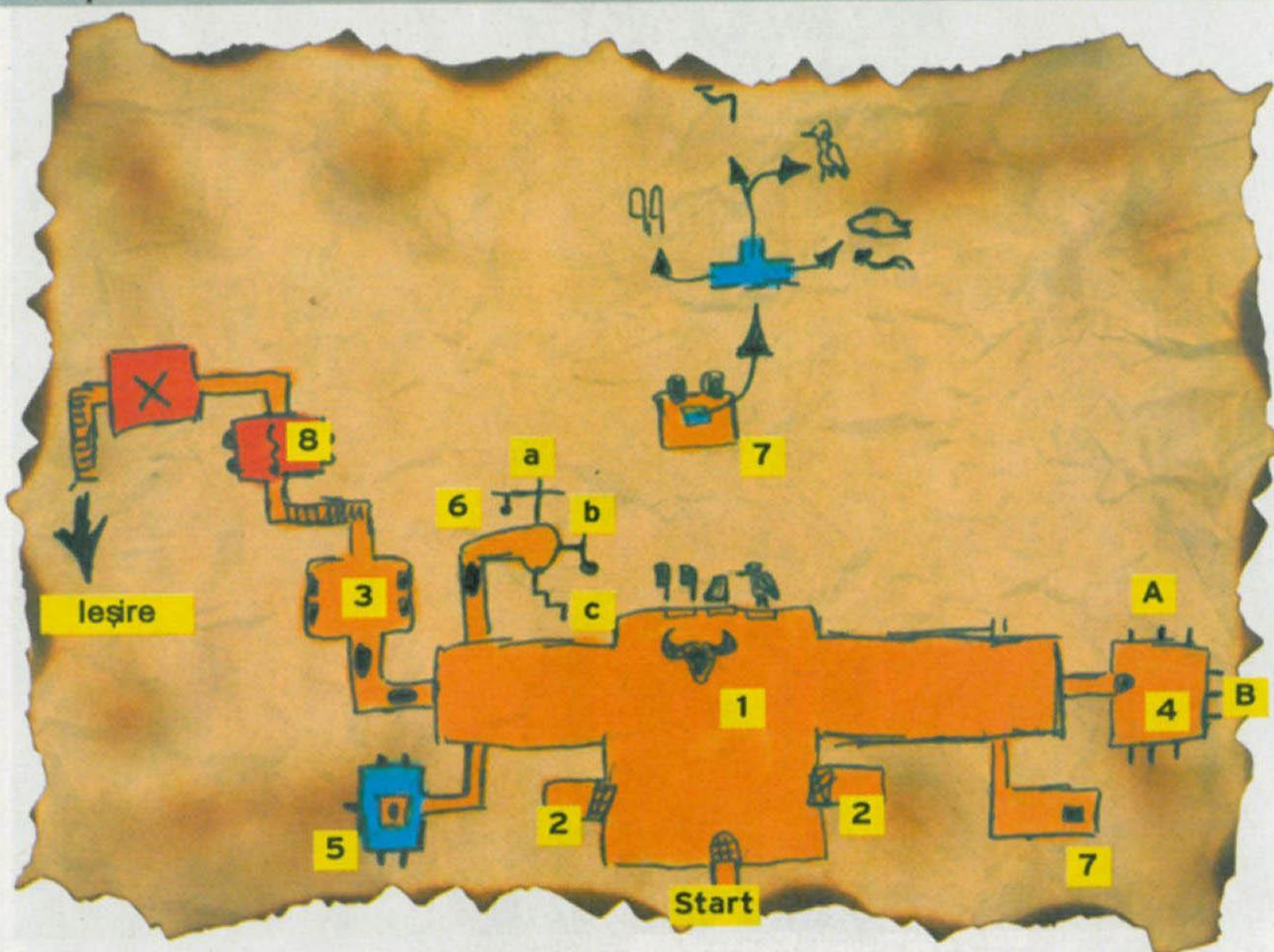
"Pasăre", "triunghi" și "pană" este următoarea combinație. Grilajul spre coridoarele joase (6) po-

Complexul Sfinxului



CE CULORI FRUMOSE În culoarele luminate se ascund coduri.

Templul din vale



ate fi trecut. Ce va urma, puteți vedea în caseta "în genunchi".

A mai rămas o combinație!

Ultima combinație este: "triunghi". "pasăre" și "pană". Atenție, următoarea secvență de scufundare (7) este destul de dificilă. Caseta "Scufundarea" vă poate ajuta.

Am supraviețuit labirintului

Mărșăluțiți cu cele patru pietre la dvs spre camera

de apă. Ce fac acum?

Camera cu cele patru nișe arată destul de periculoasă!

cu tunelurile colorate (3). Nișele din pereți vor fi umplute cu pietrele aduse. Gratiile sunt acum ridicate.

Luați repede statuile. Imediat ce ați intrat în cameră (8) vor cădea lame ascuțite din tavan. Strecurați-vă până la camera următoare, unde vă așteaptă alte capcane în podea. Fugiți repede spre ieșirea din nivel.

În genunchi

În nivelul "Templul din Vale" vă veți ciocni de tot felul de enigme. Citiți în continuare cum puteți să treceți încercările, cu cele mai mici damage-uri.

Pe harta schițată sunt niște marcări a, b și c. Acolo se află trei culoare, pe care Lara le poate explora doar târâș. Atenție însă, sub plăcile de podea mai închise la culoare (greu de observat) se ascund capcane mortale.

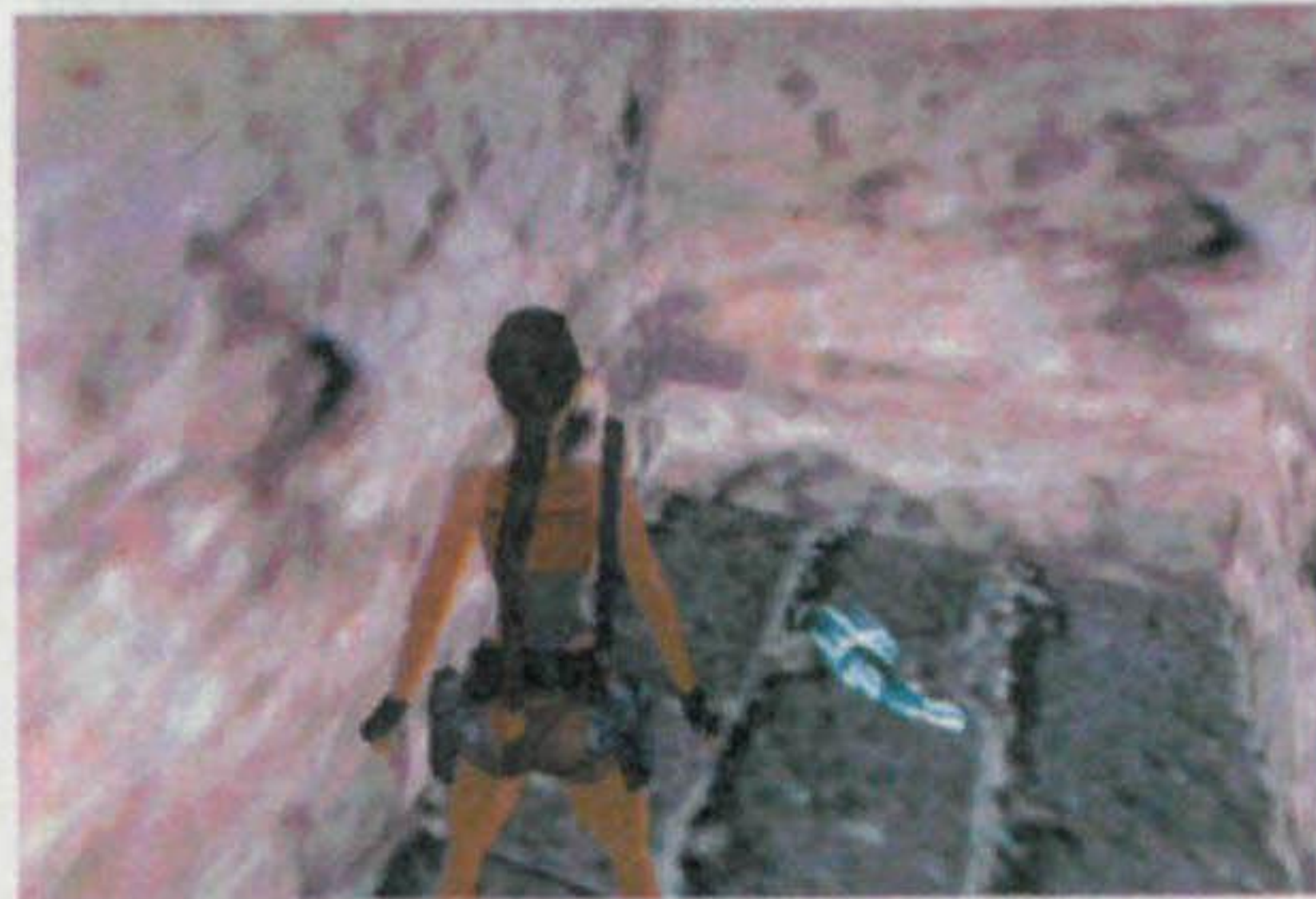
Culoarul a: Luați-o de două ori la stânga. În nișă veți găsi Piatra din Maat.



PE DRUMUL DE LEMN Chiar dacă Lara este ușoară ca frunza, scândurile putrede nu o susțin.

Culoarul b: Căutați în colțul drept, sub placa de lemn. De data aceasta, sub ea se află un secret. Veți avea nevoie de aruncătorul de grenade.

Culoarul c: Târâți-vă spre stânga, dreapta, stânga și încă o dată la dreapta. În capăt se află o cameră în care va trebui să trageți de o manetă.



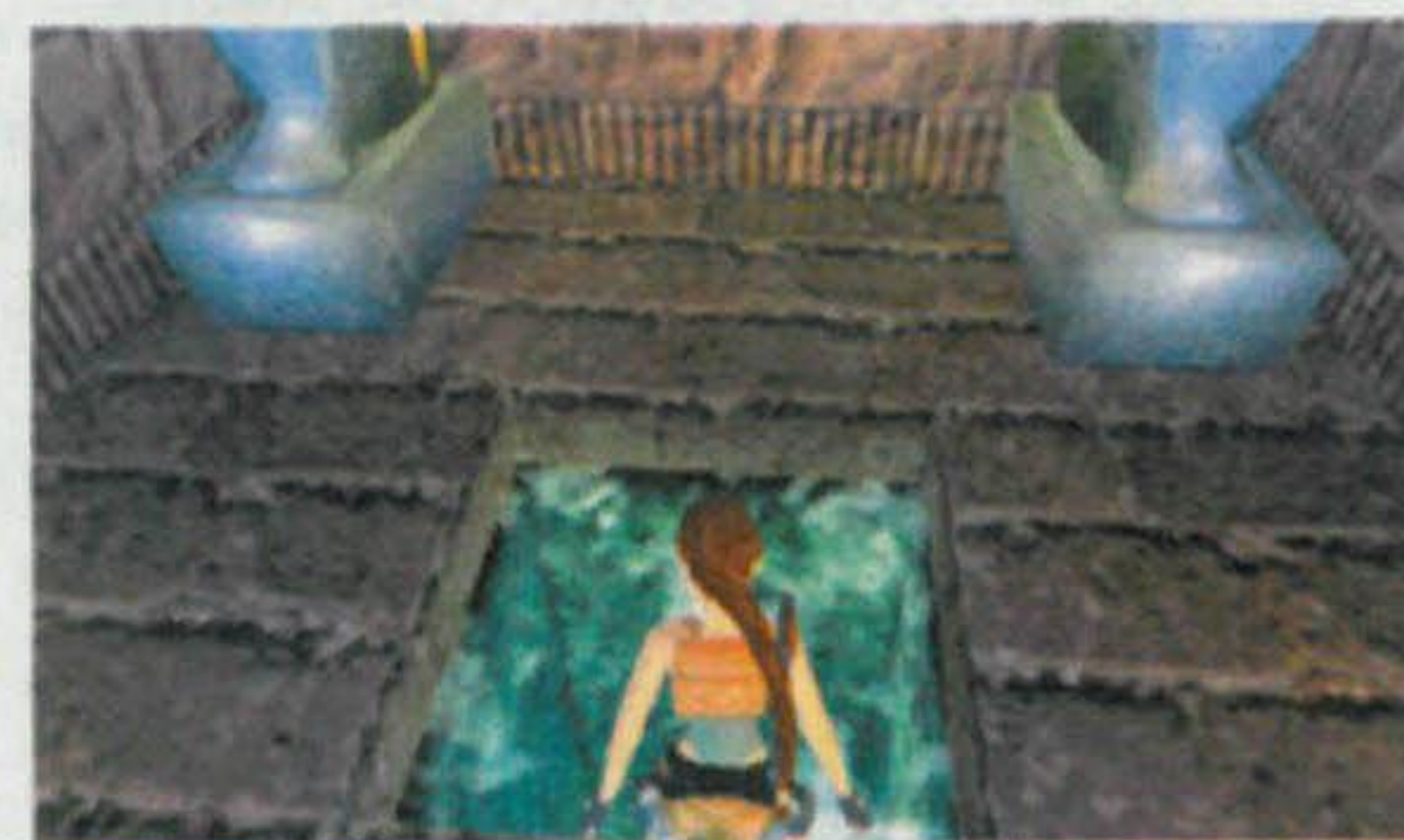
CE NOROC De data aceasta, sub placă nu se găsește o capcană, ci un secret.

Scufundarea

Enigma scufundării este foarte greu de rezolvat. Noi vă ajutăm să o descifrați.

Singurul mod de orientare în acest labirint de apă sunt hieroglifele. Simbolurile conduc spre camere cu manete sau spre alte vestigii.

Pasul 1: Puneți-vă în fața bazinului cu apă, cu fața spre statui.



Pasul 2: Scufundați-vă vertical în jos, apoi la cablu - drept înainte, la dreapta, un culoar mai jos, întoarcere spre dreapta, drept înainte, încă un culoar mai în jos, urmați culoarul până la simbolul cu pasărea, apoi ieșiți la suprafață.

Pasul 3: Pornind de la simbolul păsării, scufundați-vă în direcția punctului de plecare, urcați un etaj, la stânga în dreptul simbolului



șerpuit, până la simbolul mâinii. Ieșiți la suprafață.

Pasul 4: Înapoi la simbolul șerpuit, apoi drept în sus pentru a intra în a treia cameră.

Pasul 5: Înotați înapoi la locul unde v-ați lăsat hainele. În fața intersecției de la start, luați-o de data aceasta spre stânga, apoi în sus. Veți vedea în curând simbolul penei.

Pasul 6: În final, scufundați-vă la fel ca la pasul 2, drept înainte, apoi înotați în sus. Simbolul în formă de cârlig vă conduce spre ultima manetă și spre piatra lui Atum.



T

Piramida lui Menkaure

Secrets: 1

Peștera de pornire nu are ieșire!

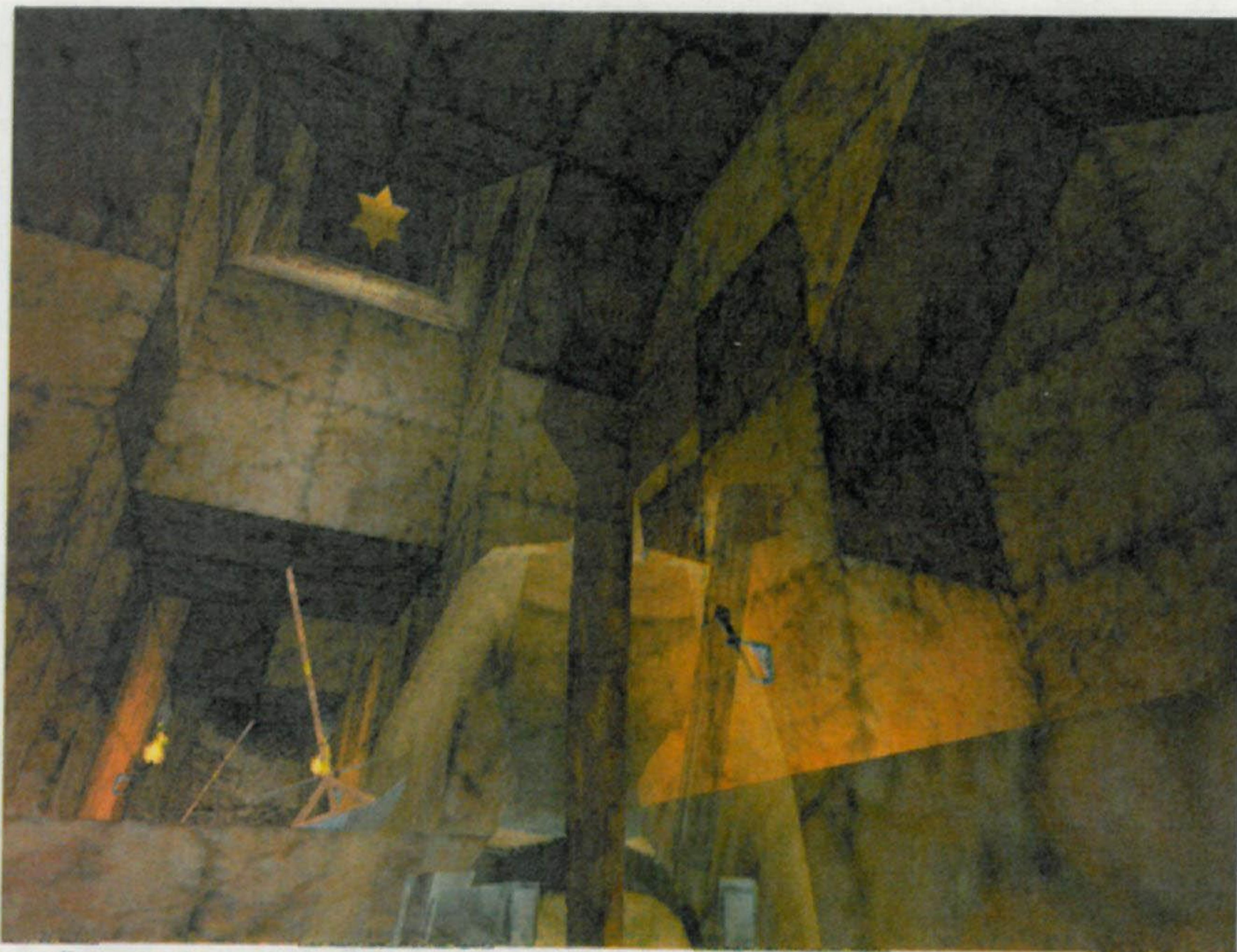
Atenție la stâncile din stânga. Lara se poate cățăra pe ele și sări la un mâner. Deasupra lucarnei așteaptă deja un scorpion gata de atac.

Un nomad este atacat de un scorpion!

Pe unul dintre drumurile de nisip, un luptător este atacat de un scorpion uriaș. Ajutați-l pe nomad să iasă din încurcătură. Nu folosiți grenadele, căci s-ar putea să vă răniți protejatul.

Cum intru în piramidă?

Aveți nevoie de o cheie. Stând în fața piramidei, întoarceți-vă spre dreapta. În spatele unei prăpăstii se vede o clădire. De data aceasta, nu salvați paznicul, pentru a evita un bug (nu mai funcționează arma). Luați legătura



AI VĂZUT BINE, FETIȚOI! Întoarceți-vă la scară, spre ieșire. Chiar sus se află ca o pată galbenă - steaua spre care veți trage.

de chei și porniți.

În piramida lui Menkaure

Secrets: 1

Pot să merg doar până la camera cu cele două mumii!

După ce treceți de capcana pendulului, priviți în camera templului (1), în sus. În capătul coridorului se vede o stea galbenă, pe care o veți distruge cu arbaleta. În bazin se va deschide un culoar.

Drumul se bifurcă!

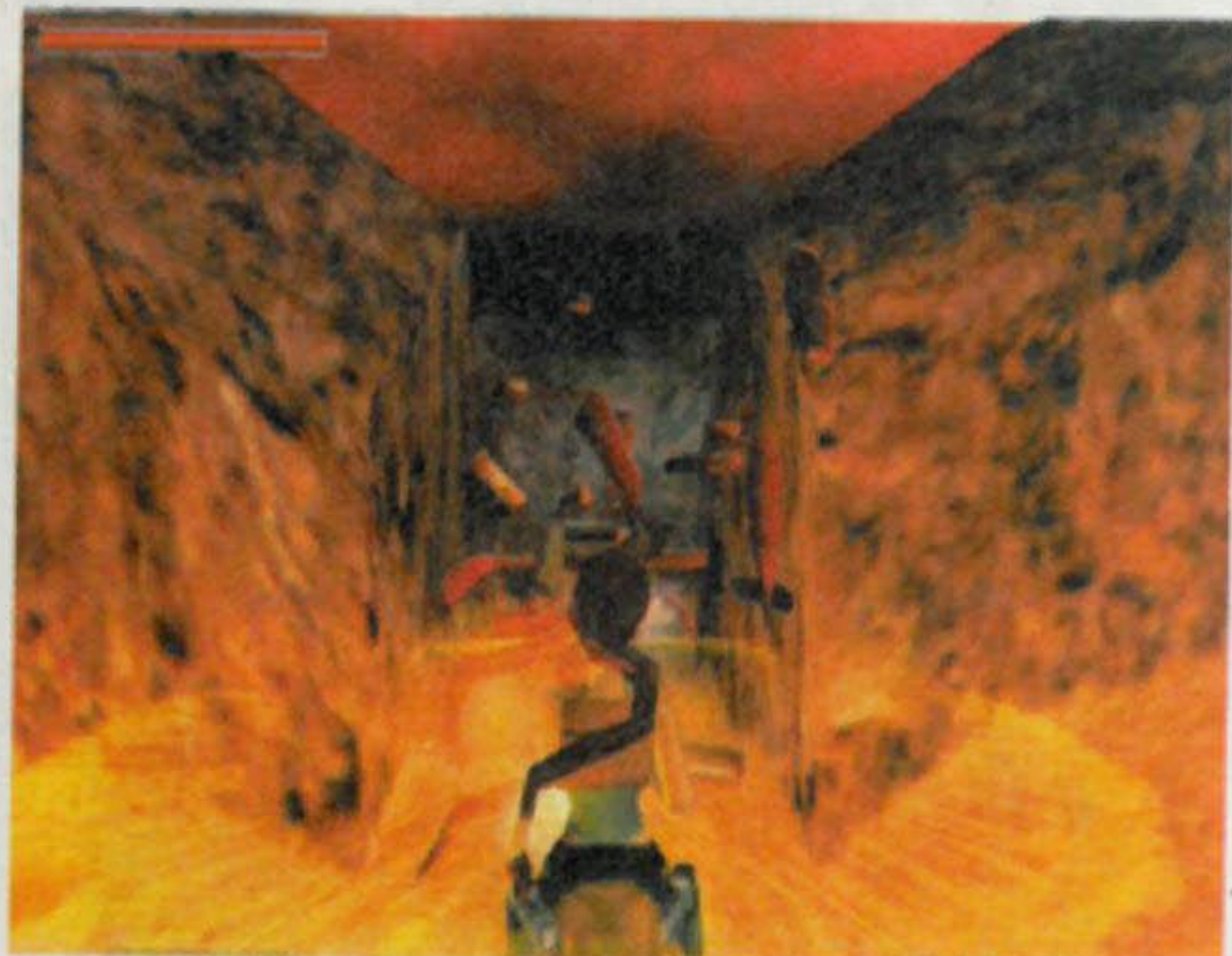
Dovediți-vă din nou îndemânarea sărind din coardă în coardă. Luați-o întâi pe drumul care duce

Unde este gangul care s-a deschis în secvența video?

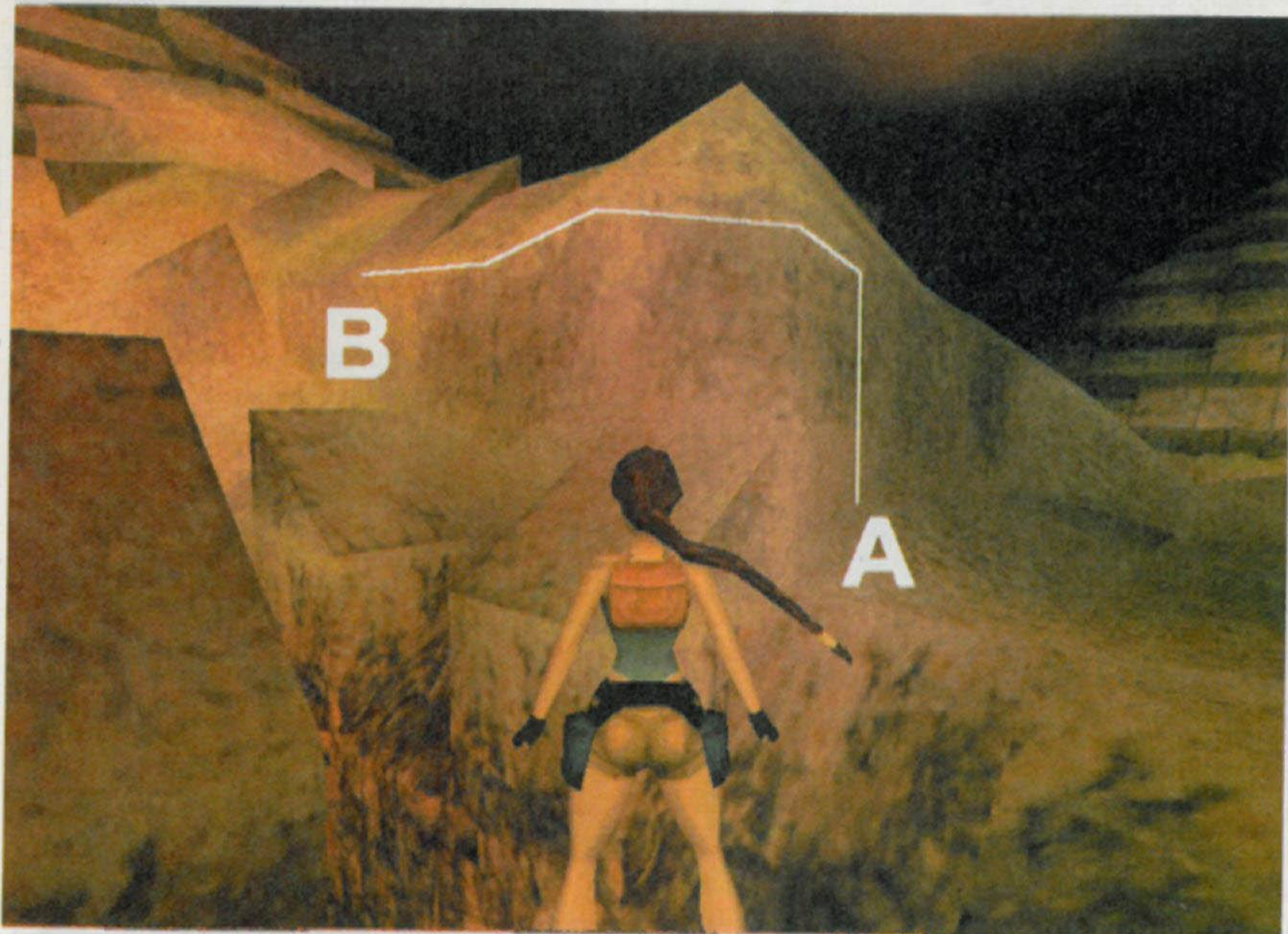
spre manetă (2). Celălalt drum se termină în fața unui paznic (3).

Drumul continuă în casa scării. Târâți-vă prin gangul strâmt și deschideți la capătul său o trapă. Învingeți scorpionul uriaș și căutați butonul într-o nișă din piramida din stânga (4).

La intersecție, săriți peste groapă. După colț se află o manetă de care trebuie să trageți înainte de a merge mai departe de-a lungul zidului.

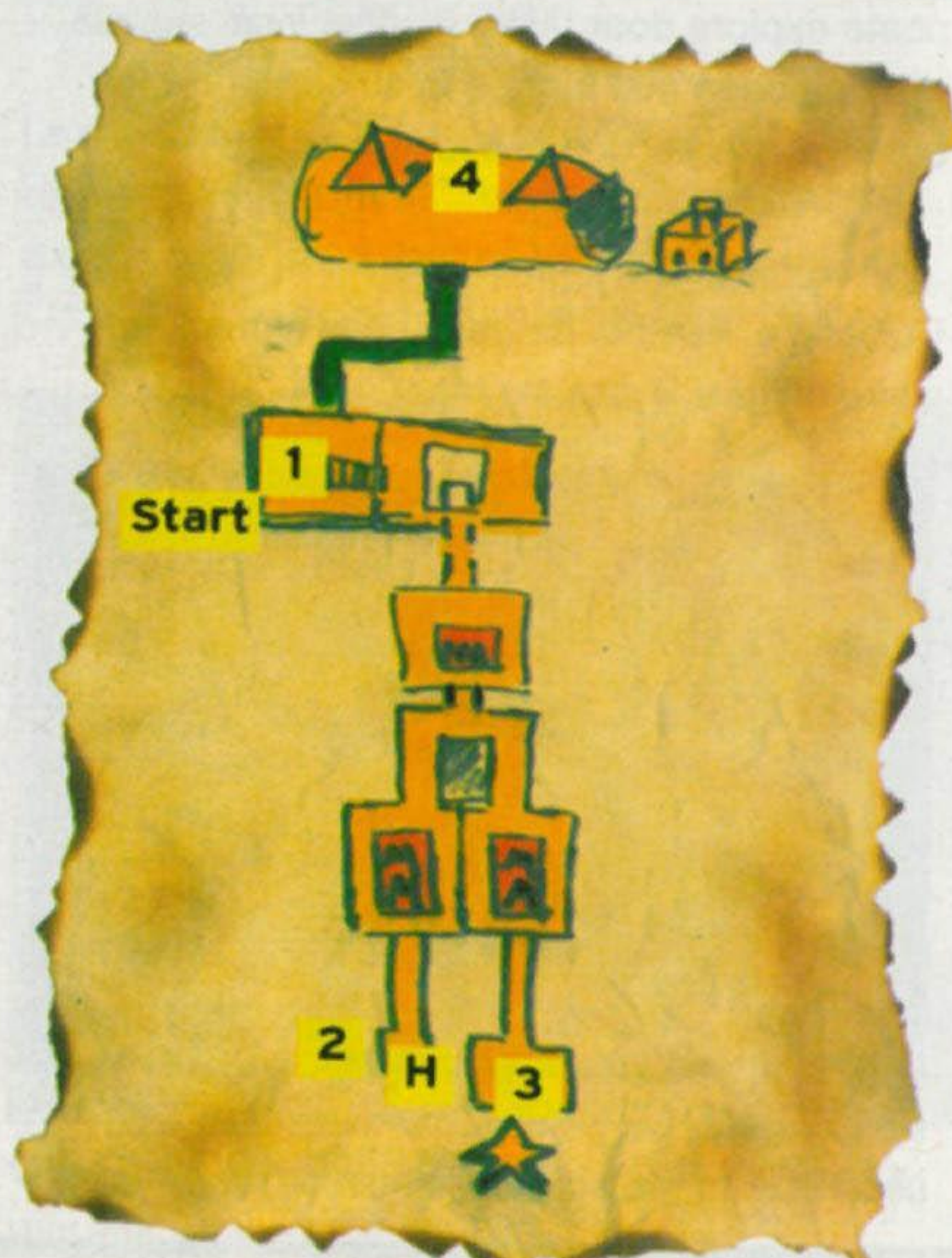


FOC DE VOIE Aruncătorul de grenade este o chestie serioasă. Până și scorpionul trebuie să renunțe.



ABIA VIZIBIL Pentru a ajunge din nou la canal, săriți în sus la dealul de nisip (A). Acolo Lara se poate ține. Legănați-vă după colț, spre stânga (B). Ați reușit!

În piramida lui Menkaure



Mastabas

Deja observați că, încet-încet, vă apropiați de sfârșitul jocului. Enigmele devin tot mai complicate.

Întregul scenariu se derulează conform următoarei scheme: Săriți peste prăpastie (imaginea 1), căutați ușile de lemn, deschideți trapele din podele, trageți în cristalele din capetele leilor (imaginea 2), ieșiți la suprafață, săriți peste prăpastie ...

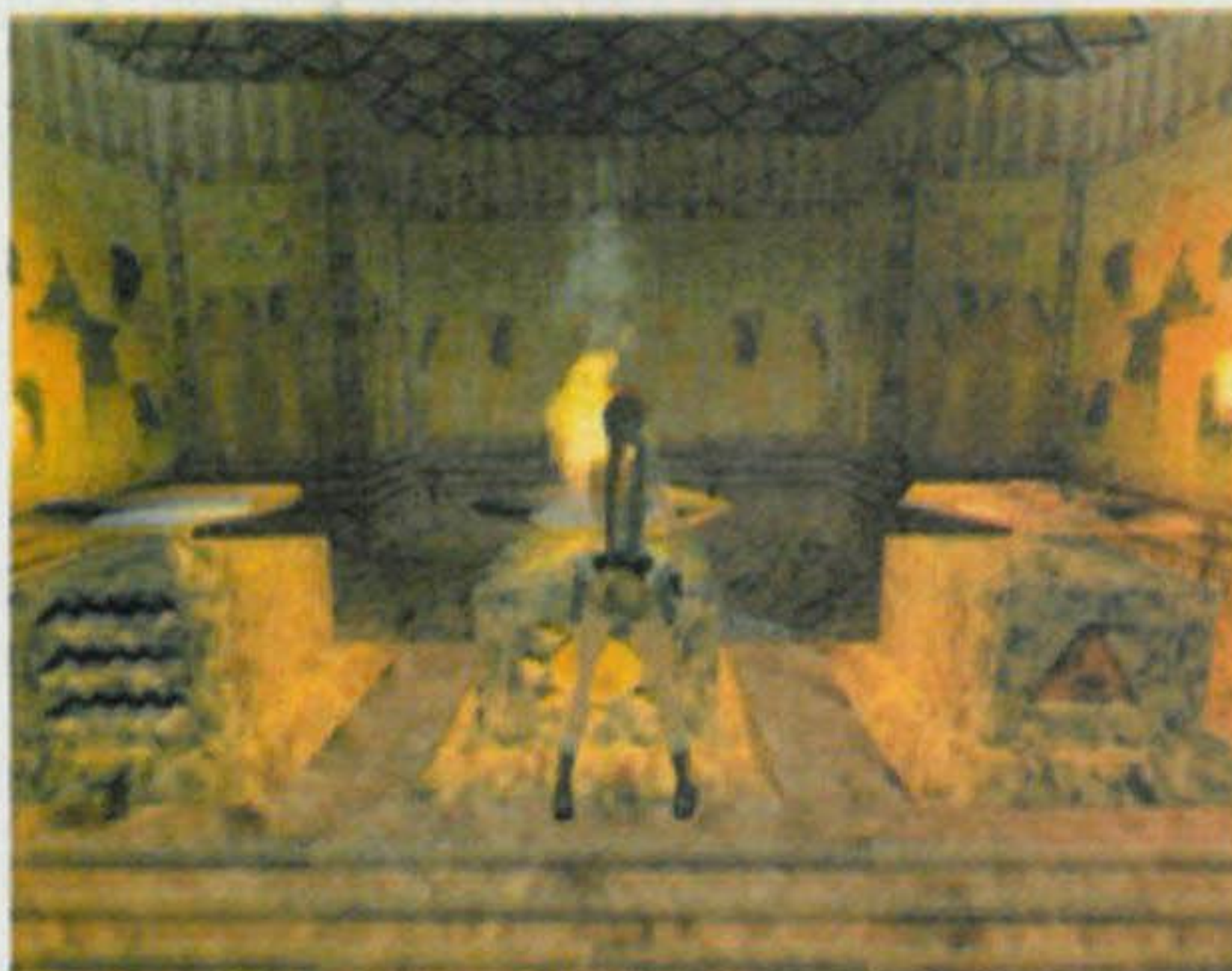


Imaginea 1: Trebuie să salvați jocul tot mai des, deoarece săriturile trebuie să fie executate extrem de exact.



Imaginea 2: Folosiți arbaleta și muniția explozivă pentru a distruge cristalele dintre colții leilor. Se vor deschide uși, dar vor fi eliberate și mumii.

Când ajungeți la camera cu cei trei stâlpi de piatră, ar trebui să aveți în geantă următoarele item-uri: o ploscă, un saculeț cu nisip, o ca-



Turnați apa și nisipul în vasul din dreapta. Benzina în mijloc. Aprindeți benzina ... se deschide o ușă.

nistră de benzină și o faclă de lemn.

Plosca o umpleți cu apă în bazinul din spatele stâlpilor. Ceva mai departe vă așteaptă o încăpăre în care le veți găsi pe cele trei renumite maimuțe: "Nu aud, nu văd, nu vorbesc". Întoarceți levierul spre maimuța din dreapta, pentru a deschide o ușă. Celelalte două sculpturi vor chema alte maimuțe, care vă vor ataca.

"Dar eu cunosc aceste figurine..." "Țineți minte "...



... tăcerea e de aur". Butonul de lângă maimuța care tace (în dreapta) o ajută pe Lara să meargă mai departe.

Cum ajung la Marea Piramidă?

tea laterală a piramidei. Călcați doar pe anumite pietre. Pe hartă sunt desenate cu galben toate locurile unde puteți călca fără primejdie. Pătratele gri trebuie sărite. Intrați într-un câmp desenat cu roșu. Va cădea imediat o stâncă de sus, astfel că trebuie să vă adăpostiți repede pe următorul câmp.

Mă aflu din nou la prăpastie!

După ce va cădea a treia stâncă, treceți peste prăpastie (2). Întoarceți-vă spre stânga pentru a sări și peste ce-a doua prăpastie. Ajungând la pătratul cu medipack (3), vă veți putea continua drumul.

Piramidele lui Khufu ■ Secrets: 1

Scorpionii uriași ne atacă!

Puteți din nou să fiți un salvator. După luptă, veți găsi tot felul de echipamente în ambele pivnițe.

Bug-problem!

Cred că vă mai amintiți: în nivelul "Piramida lui Menkaure" ați putut salva un luptător de un scorpion uriaș. Din păcate, la testare am constatat amintitul bug de programare cu arma. Trebuie însă să salvați paznicul dacă doriți să deschideți ușa din pivnița dreaptă și să descoperiți un nou secret.

Cum trec peste prăpastie?

La piramidă există câteva pătrate care stau puțin ieșite în afară. Săriți în zigzag peste prăpastie

Mastabas ■ Secrets: 1

În piramidă, drumul se sfârșește în fața unui grilaj!

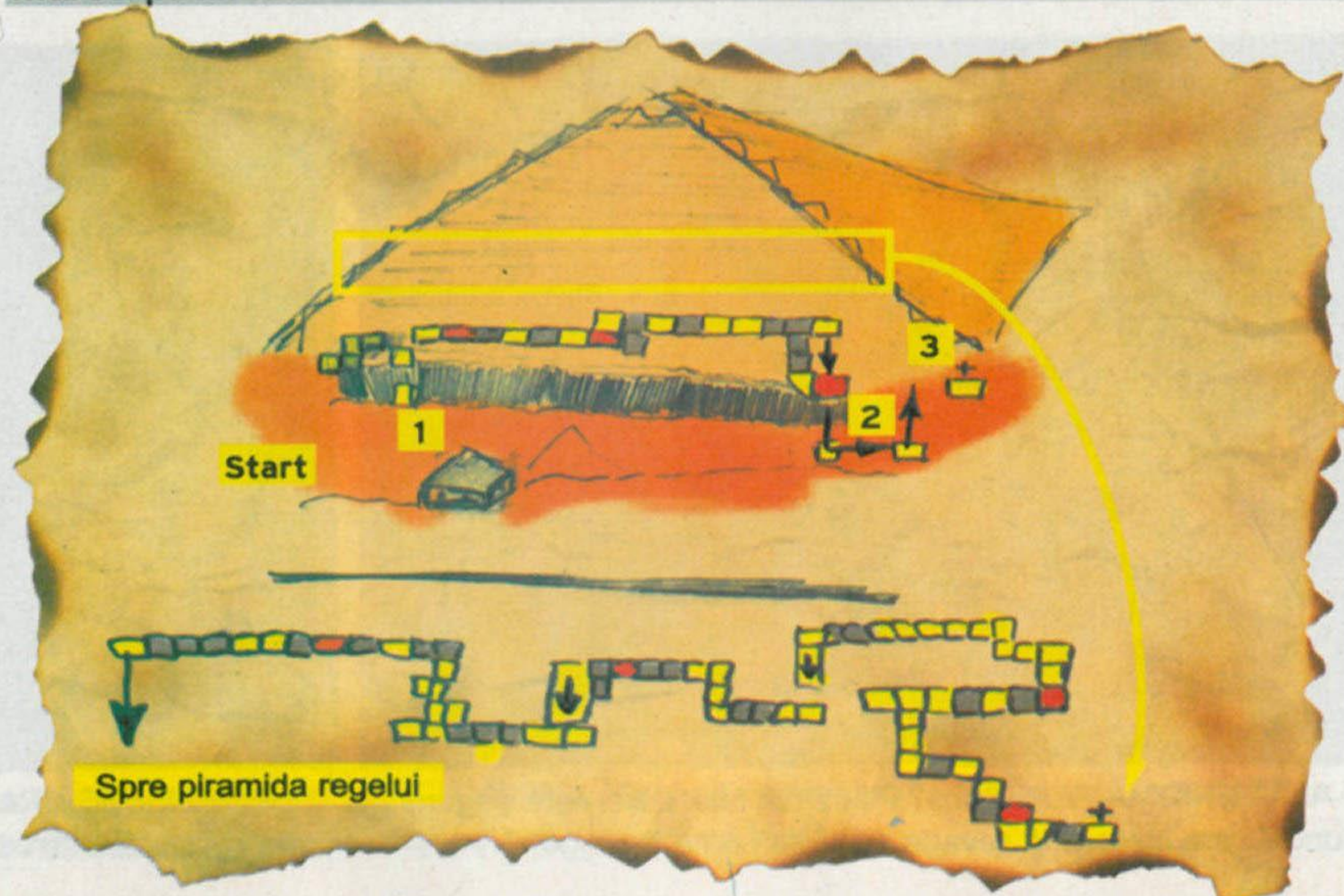
Uitați-vă încă o dată pe schița "Complexul Sfinxului". La numărul 6 este o poartă pe care o puteți deschide acum. În spate, întoarceți-vă spre stânga pentru a pune o canistră de benzină între stâlpi. Mai departe continuați pe străduța laterală de la începutul nivelului.

Marea Piramidă ■ Secrets: 1

Am ieșit din complexul Sfinxului. Încotro să merg?

Săriți peste prăpastie și treceți prin clădirea păzită, până la groapa cea mare. Căutați mica trambulină (1) și săriți pe par-

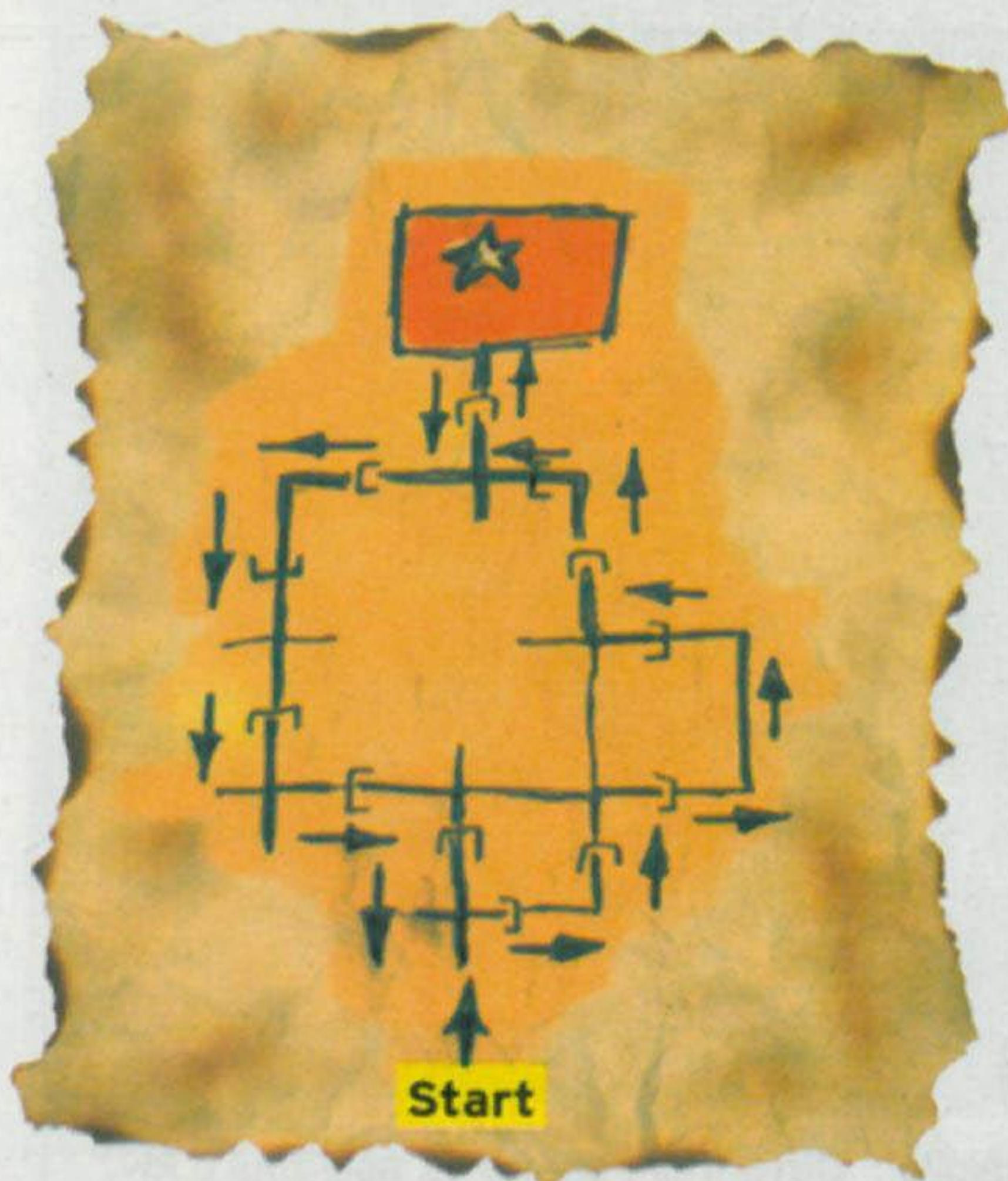
Marea piramidă



În cercetare

Cel care reușește să rezolve această enigmă fără să aibă harta în față, este un geniu. Economisiți mai bine ceva timp folosindu-vă de planul nostru.

Labirintul din piramida lui Khufu este mai ușor de străbătut decât v-ați gândit. Ignorați întrerupătoarele din drum și mergeți tot pe lângă stâlpi, prin tunele (vezi schița). Cine nu se poate abține să pună mâna pe întrerupătoare - poate să o facă liniștit. Enigma se poate rezolva în același mod, doar că veți avea de luptat în plus cu nenumărați gândaci. Ușile de piatră se deschid automat, însă în spatele lor se află de cele mai multe ori scorpioni. La capătul labirintului, Lara este așteptată de un paznic, de care va trebui să aveți grijă înainte de a putea pune mâna pe stea. Reveniți la suprafață. Săriți peste prăpastie, apoi mergeți tot în diagonală spre stânga sus. O luați în direcția ușii marii piramide.



Bine cântărit

Să sperăm că ați fost bun la calcule, căci treaba devine tot mai matematică.

Balanța 1: Turnați 5L și combinați cu ce-i în mica sticlă. 2L pe balanță.

Balanța 2: Umpleți sticla de 5L de două ori cu câte 3L, turnați 5L afară și turnați înapoi 1L din sticluță. Încă o dată 3L în sticla mare. 4L în balanță.

Balanța 3: Umpleți de două ori cu 3L vasul de 5L. Ce-a mai rămas (1 L), turnați în balanță.



până dați peste un scorpion uriaș. Acolo se află și o stâncă triumfiulară pe care trebuie să o împingeți. Se va deschide un gang care duce spre interiorul piramidei.

Tunelul albastru este prea sus!

Acționați maneta pe pereți și întoarceți-vă în camera cu făclii. Apăsăți din nou maneta și mergeți spre intersecție. Fugiți pe coridor în jos până ajungeți la canalul albastru.

Cum scap de adversarul final?

amuletei lui Seth. Trebuie să activați două manete pe mal.

Uitați-vă foarte atent la pereții peșterii. Există o mulțime de mici trambuline de care va trebui să vă folosiți pentru a ajunge sus la tunelul albastru. Nu uitați să vă balansați, căci numai astfel veți putea trece în anumite locuri mai departe. Coborâți din tunel în prima cameră și evitați capcanele. Urcați. Felicitări, ați ajuns la capăt! La fel și Lara

Stefan Weiß
t.a. Corneliu Dan

În Marea Piramidă Secrets: 1

Ușa cu gratii de sus nu se poate deschide!

La intersecție, luați-o în sus spre dreapta. Treceți prin poarta de jos și de capcane. În cameră este o făclie aprinsă. Aprindeți celelalte făclii și puteți apăsa o manetă într-o nișă. Mergeți acum spre gratiile de sus. În camera din spatele lor se află înșirate cheile în formă de stea.

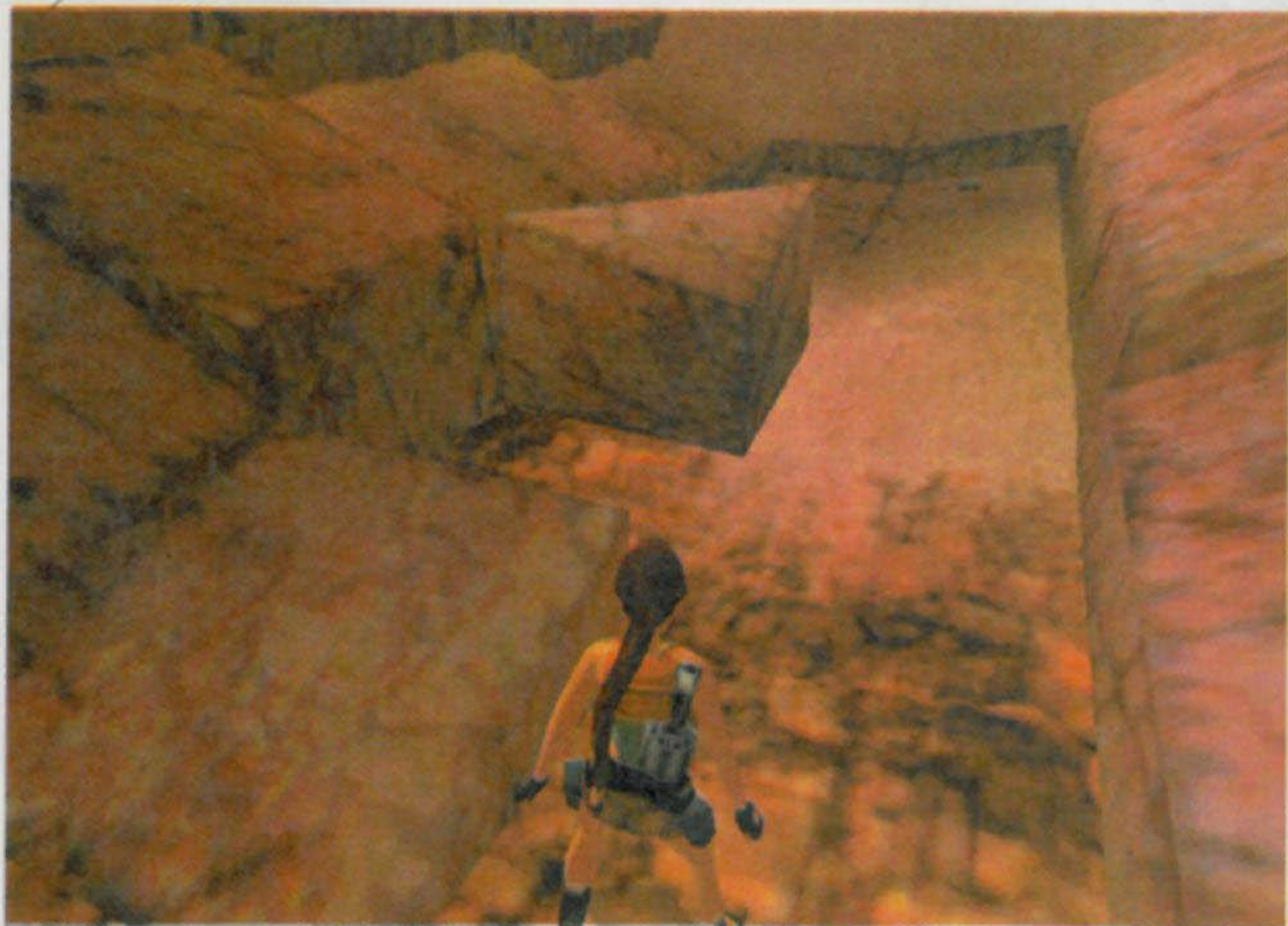
Templul lui Horus Secrets: 0

Există vreo soluție pentru enigma balanței?

Când ajungeți la prima balanță luați de jos sticla. Trebuie să echilibrați cele trei balanțe. Folosind cele două vase pentru apă (de 3 și 5 L), calculați cantitatea potrivită.

Am ajuns la statuia zeului!

Puneți cele patru statuete pe stâlpi și mergeți lângă zeul egiptean. După secvența video, scufundați-vă în căutarea



O ALTĂ ENIGMĂ V-ați prins? Piatra din fața Larei este singurul triunghi care înseamnă ceva: e clar - se poate împinge!



DUMNEZEIESC URAII! După cele spuse și scrise, după 844 Save-games, nenumărate căni de cafea și cu degetele înțepenite, am ajuns la capăt.

SWAT 3: Close Quarters Battle

Nu este ușor, în calitate de dvs. de comandant de misiune, să prindeți băieții răi. Noi vă spunem cum să faceți.

FACTS

■ PRODUCĂTOR Sierra Studios ■ DISTRIBUȚIE Havas Interactive ■ PREȚ cca. DM 90,- ■ TERMEN DE LANSARE A apărut ■ interzis sub 16 ani

Nu există nici o îndoială că v-ați angajat la o treabă dificilă. Cu sfaturile noastre însă, veți fi în curând în stare să faceți ordine și disciplină în Los Angeles-ul anului 2005. Mult succes!

Academia de poliție

Care setări ale personajului sunt cele mai bune?

Toate și nici una! Chiar dacă este posibilă setarea caracteristicilor individuale ale personajelor, nu are nici o importanță pentru coordonarea echipei dacă alegeți să fiți un fanatic al armelor, cu mustăcioara abia mijită sau un bunicuț cu cârje, cu 40 ani de serviciu în spate.

Ce echipă să aleg?

Toți ofițerii au caracteristici individuale care nu pot fi însă văzute în dosarul personal. Indicațiile despre skill-urile fiecăruia le puteți ghici după decorații. Un ajutor suplimentar vă oferim noi în sfaturile de tuning.

Trebuie să suport briefing-ul plictisitor și lung?

Chiar dacă nu ați ales modul de carieră, ar trebui să luați parte la discuții. Informațiile furnizate sunt o chestiune de viață și moarte pentru echipa dvs. Cele mai importante capitole sunt "armele", "suspecții", "ostatici", "planul de situație" și "avantajele tactice". Trebuie să aflați cât mai mul-

Cum îmi dotez acum coechipierii?

te date despre misiune, pentru a vă putea înarma coechipierii cât mai eficient.

Nu există un echipament universal. Dacă știți cu ce fel de adversari aveți de a face și tipul misiunii, consultați caseta "Echipamentul". Aici sunt descrise armele și tipurile de misiuni pentru care pot fi folosite.

Are vreun rost să schimb opțiunile standard pentru muniție?

Considerați următoarea situație: echipa dvs. trebuie să atace o bancă în care se află niște teroriști bine înarmați, care poartă și veste antiglonț. Ați alege acum muniția standard a unui M4? Nu cred. Veți din acest exemplu simplu că are rost să vă faceți gânduri despre dotarea cu muniție a echipei SWAT pe care o luați în misiune și să întreprindeți modificările corespunzătoare situațiilor.

Câte grenade să iau într-o misiune?

La coechipieri ar fi bine să lăsați dotarea standard. Modificați doar opțiunile dvs. Luați maximul de grenade CS. În schimb, explozibili C2 și grenadele luminescente lăsați-le în seama echipei. Dacă doriți să atacați o clădire în modul dinamic, maximalizați nr. de

Cum încep misiunea: sub acoperire sau dinamic?

C2 și de grenade luminescente la colegi.

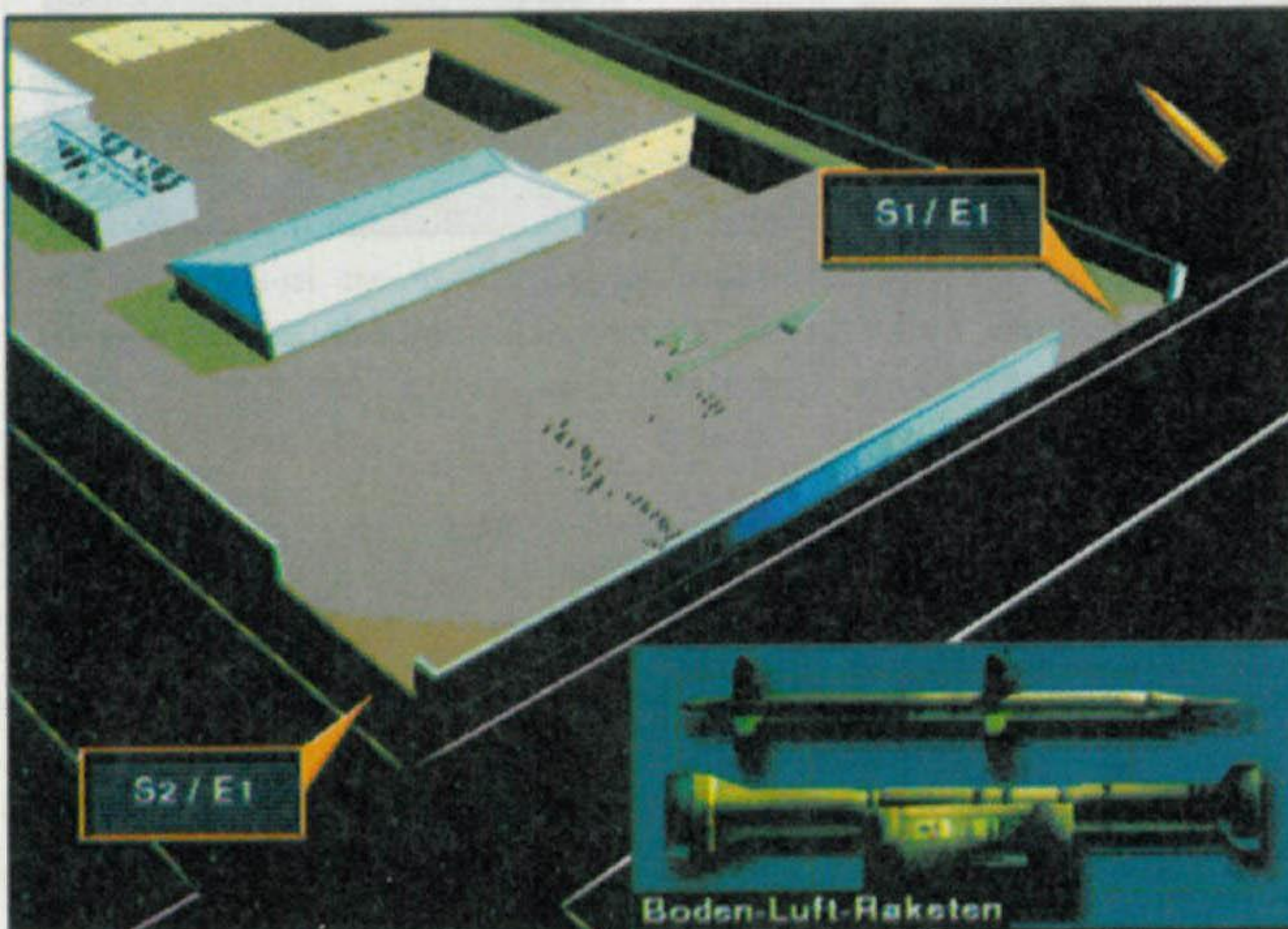
Amintiți-vă care este scopul misiunii. Eliberarea de ostatici trebuie să înceapă întotdeauna sub acoperire, pentru a nu alarma teroriștii înainte de vreme. Țineți cont întotdeauna că armamentul joacă un rol foarte important (amortizoare etc). Sunteți presat de timp: folosiți modul dinamic de atac dacă doriți, de exemplu, să opriți niște teroriști să lanseze o rachetă. Dacă întâmplător într-o misiune de salvare sunteți descoperit de teroriști, echipa va comuta automat în acest mod de atac. Continuați atacul în acest mod, până ați neutralizat amenințarea iminentă. Apoi puteți trece din nou în modul acoperit.

Cum îmi măresc punctajul?

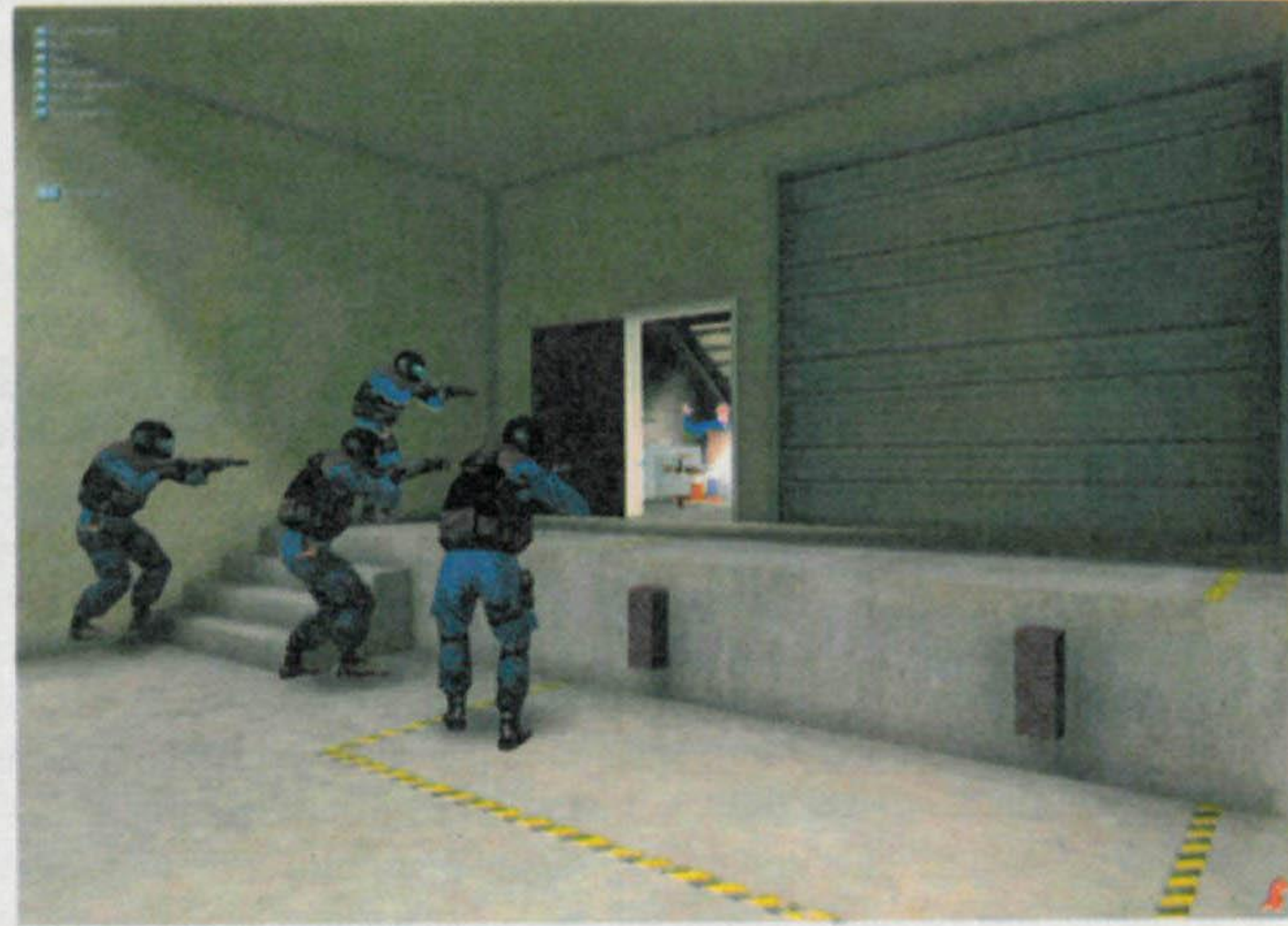
Nu este de ajuns să terminați misiunea cu succes. Va trebui să respectați și niște standarde polițienești, care influențează punctajul final. Cele mai importante reguli de comportament sunt expuse în caseta "Protocoloale".

Colegii mei fac ce vor ei!

Unul dintre cele mai importante elemente din joc este controlul corect al echipei. Veți găsi în case-



DETALII IMPORTANTE Pe hartă puteți vedea trei gropi importante - locuri ideale pentru răufăcători, de unde pot lansa rachete antiaerene.



PE LOCURI... Grenada amorsată vă lasă destul timp pentru a acționa rapid cu echipa în clădire.

Bine echipat

Ca un bun conducător, trebuie să știți exact ce echipament trebuie luat. În continuare, veți afla la ce este bună fiecare ustensilă.

Arme

M4 A1

Are muniția ce-a mai rapidă și, în consecință, bate cel mai departe. Dacă nu trebuie să eliberați prizonieri și veți opera în aer liber (cum este cazul în "Misiunea specială turnul de apă - Hyperion"), atunci luați această armă. Cu ea veți putea deschide focul mai repede și de la distanță mai mare decât adversarii.



Muniție de bază

cartuș cal. .223

Muniție secundară

AAP

Adversarii poartă veste antiglonț, deci cumpăniți foarte bine la alegerea muniției de bază. Cu muniția secundară puteți doar să scoateți din luptă dușmanul, fără să-l omorâți. Oricum, acest lucru este realizabil doar când inamicii nu poartă veste antiglonț. Nu trageți în cap, căci două sau trei lovituri consecutive pot fi la fel de mortale. Mai puteți folosi AAP-ul pentru a liniști civilii intrați în panică, atunci când ei nu reacționează la comanda "cooperați", ci fug zbierând.

Heckler & Koch MP5 sau MP5-SD

Arma clasică pentru misiunile în spații închise. De îndată ce aveți de îndeplinit o misiune în liniște (eliberarea unor prizonieri), puteți opta pentru varianta cu amortizor. Ar fi foarte enervant ca misiunea să eșueze numai din cauză că teroriștii dau alarma dacă aud împușcături zgomotoase.



Muniție primară

cartuș cal. 9 mm

Muniție secundară

cartuș de oțel cal. 9 mm

Muniția primară este destul de puternică pentru a străpunge o vestă antiglonț. Se poate folosi în diferite situații. Dacă însă descoperiți inamici care se adăpostesc în spatele unor pereți de sticlă sau de lemn, atunci îi puteți surprinde în mod neplăcut folosind cartușele de oțel. Trebuie însă să aveți în vedere că amortizorul influențează negativ distanța și puterea de penetrare a glonțului.

Benelli M1 Super 90

Această armă este foarte contestată. În timp ce unii o laudă pentru enorma ei putere de foc, alții sunt mai degrabă nemulțumiți pentru rata mică de foc. Nu strică însă să luați cu dvs. această armă în misiunile din spații închise.



Muniție primară

Cartușe cu alicie tactice 00

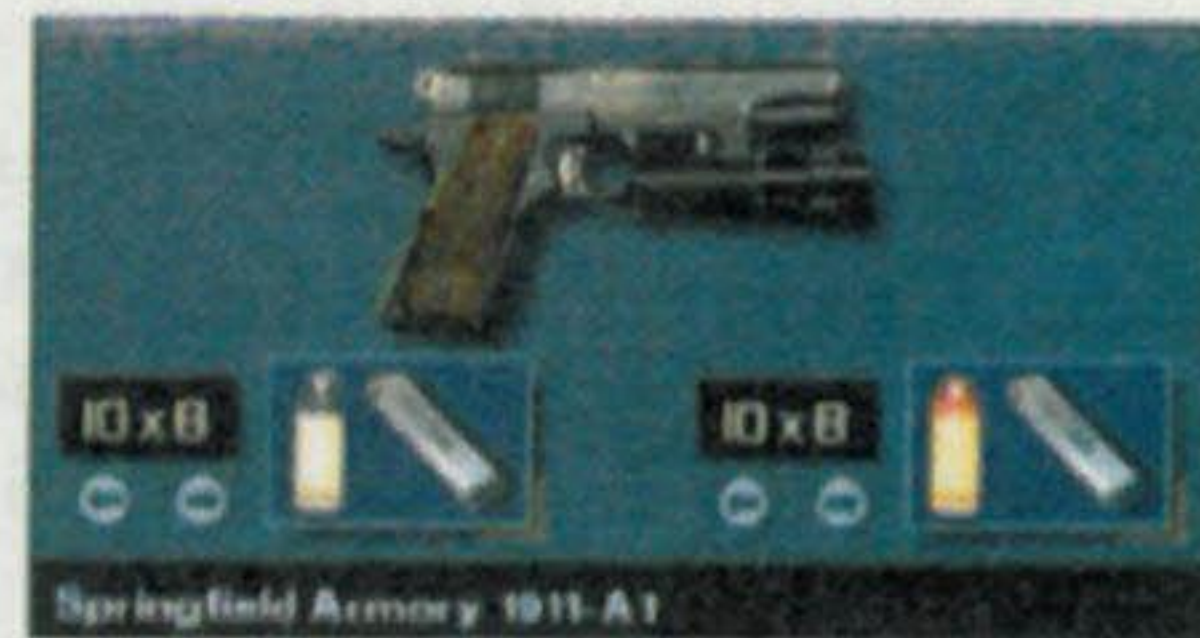
Muniție secundară

Muniție penetrantă fragmentantă

Un lucru este sigur: o lovitură directă cu muniția 00 îl aruncă pe adversar la podea. La distanță mică, această muniție străpunge orice vestă antiglonț. De regulă, ajunge un singur foc pentru a avea liniște. Muniția secundară este specială pentru a realiza atacuri în trombă prin uși închise.

Springfield Armory 1911-A1

Este concepută pentru cazurile când practic nu mai aveți muniție pentru celelalte arme. În SWAT 3 nu procedați nici pe departe ca într-un 3D-shooter obișnuit, astfel că puteți ajunge foarte repede la o criză de muniție.



Dotare

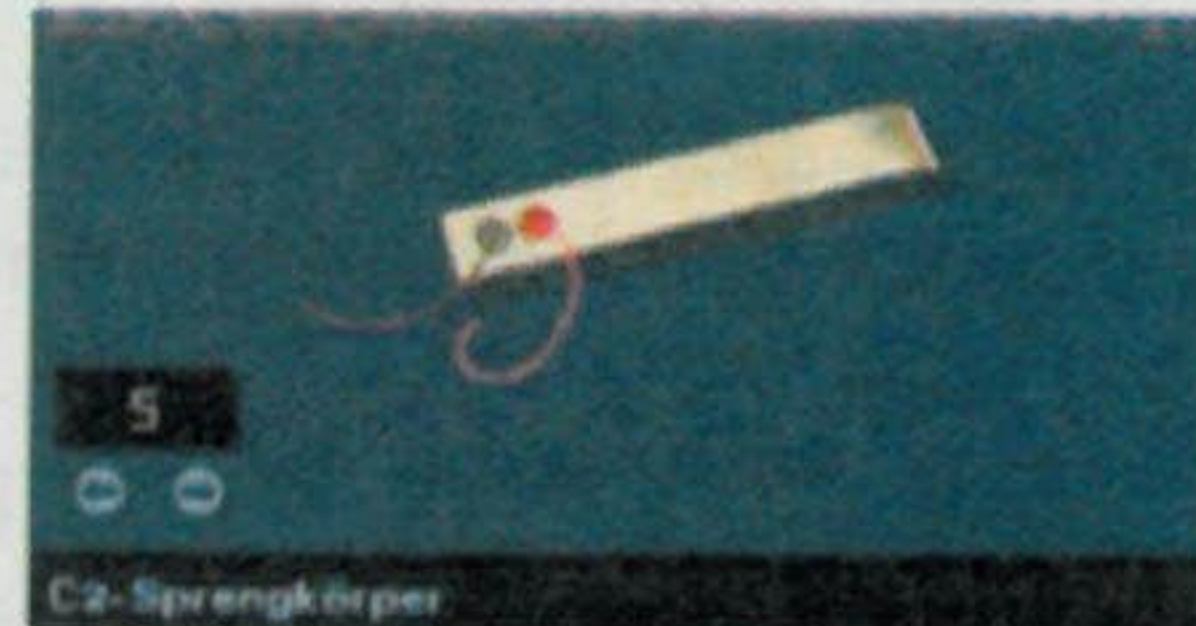
Grenade lacrimogene CS

O ustensilă într-adevăr folositoare. Echipați-vă din belșug cu grenade lacrimogene. Amestecul de gaze chimice vă conferă un avantaj tactic enorm în joc. Deoarece colegii nu aruncă precis aceste grenade, această treabă va cădea mai mult în sarcina dvs. Efectul este destul de limitat, astfel că se recomandă să aruncați mai multe grenade într-o încăpăre de dimensiuni mai mari. Cu ajutorul grenadelor CS reușiți să liniștiți și civilii recalcitranti. Cu puțin exercițiu, puteți să le aruncați și la distanțe mai mari.



Explozibil C2

Dacă nu aveți la îndemână un Benelli și doriți să intrați cu mare zgomot într-o încăpăre, folosiți explozibilul C2. Această sarcină puteți să o lăsați liniștit în seama coechipierilor.



Grenade luminiscente

Dacă folosiți modul dinamic de atac, aceste grenade sunt de nelipsit. Teroriștii sunt avertizați când atacați în acest mod, astfel că grenadele vă vor prinde foarte la obținerea unui avantaj tactic. Dați comanda de aruncare a grenadei unei alte echipe, în timp ce dvs. împreună cu restul echipei deschideți ușa și trageți. Astfel puteți preveni aruncările greșite ale colegilor.



Opti-Wand (baghetă optică)

Micuțul obiect vă poate salva viața în multe situații. Vă aflați în clădiri cu multe camere și colțuri, folosiți cu încredere această ustensilă. Este mai bine să acționați dvs. oglinda, căci aveți imediat o privire de ansamblu asupra scenei. În afară de aceasta, polițiștii dotați cu AI se postează destul de descoperiți în cadrul ușii și devin ținte facile pentru teroriști.



Imagine clară

Misiune tipică cu oglinda. În spatele ușii se află un coridor lung, spre stânga. Mare atenție. În timp ce priviți în oglindă, puteți ține sub observație și ușa din față.



Protocoloale

Munca de polițist aduce cu sine multă acțiune dar și multe reguli.

Aprecierea stilului dvs. de conducere se face pe baza mai multor criterii:

Ofițerii supraviețuitori	30%
Folosirea corectă a forței letale	20%
Nivelul de respect	15%
Salvările	20%
Rata de succes a misiunii	15%

Reguli de bază:

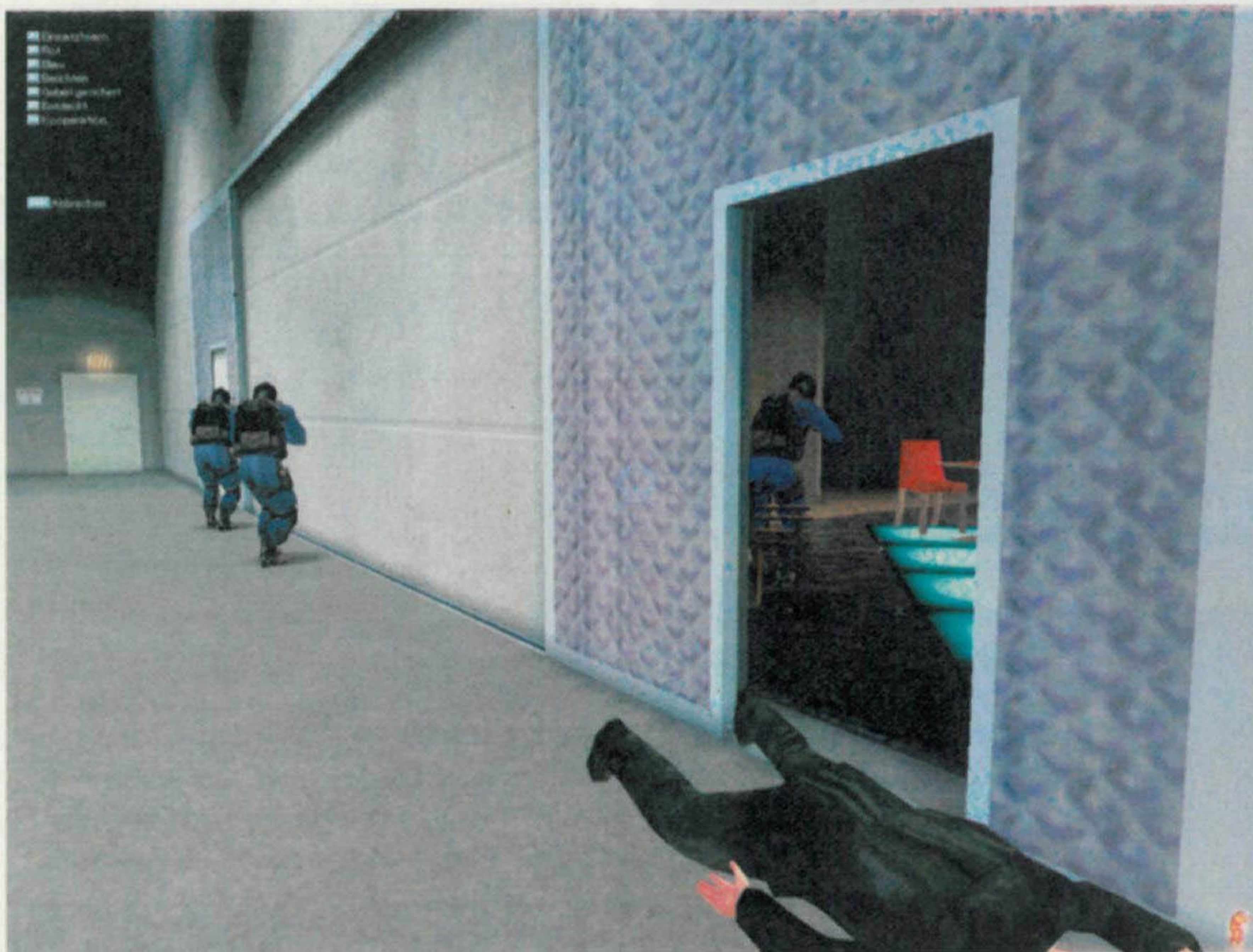
Prima lege este supraviețuirea tuturor ofițerilor.

Nu trageți în suspectii neînarmați. Optim ar fi să trageți doar în teroriștii care ridică arma spre dvs. Trageți numai în picioare sau în mâini; acest lucru va ridica nivelul de respect.

Fiți un model în toate pentru a câștiga respectul colegilor. Acest lucru include, de exemplu, folosirea comenzii "cooperare" înainte de declanșarea unui atac, folosirea corectă a comunicațiilor radio etc.

Exemplu: Dacă vedeți un terorist rănit întins pe podea și transmiteți mesajul "neutralizat", acest lucru vă va scădea din puncte. Vi se vor scădea din puncte și atunci când întâlniți un prizonier și uitați să transmiteți superiorilor "contact".

Regulile nu sunt obligatorii. Cine dorește doar să îndeplinească misiunea până la capăt, poate să le ignore total.



BUNĂ COORDONARE Din această poziție puteți să dați foarte bine indicații echipei roșii (stânga) și albastre (dreapta) pentru a da atacul în camera din spate.

Cum funcționează un control bun al echipei?

Exemplu: Echipa roșie cercetează cu oglinda coridorul. Dacă spatele nu este acoperit, postati pentru aceasta echipa albastră. Dacă luați contactul cu inamicul, treceți imediat în modul dinamic. Dați imediat indicațiile căci după ce ați trecut în modul dinamic, comenzile vor fi mai greu de dat.

Ajutor, adversarul apare de fiecare dată în alt loc!

Chiar dacă AI-ul adversarului este destul de complex, se pot totuși recunoaște anumite modele. Pentru fiecare misiune există anumite posibilități de poziționare ale teroriștilor și ostaticilor, care se repetă.

Câteodată apar teroriști pe ușă și îmi cad în spate. Cum pot

Există tot felul de situații în care, în ciuda bunei acoperiri, se întâmplă să rămâneți descoperiți. De

Poliția care trișează

Înainte de a vă înfinge plin de furie dinții în tastatură din cauza unei misiuni nereușite în SWAT 3, liniștiți-vă: la ce mai există cheat-urile?

Cheat-urile noastră vă ajută în mod sigur să treceți mai departe. În timpul misiunii apăsați SHIFT și [:] pentru a activa consola de comandă. Tastați codul respectiv și apăsați ESC pentru a continua jocul.

SE FACE VARĂ, BĂIEȚII! Dați-le libertate de acțiune colegilor de echipă la vânătoarea de teroriști.



Mentineți contactul vizual

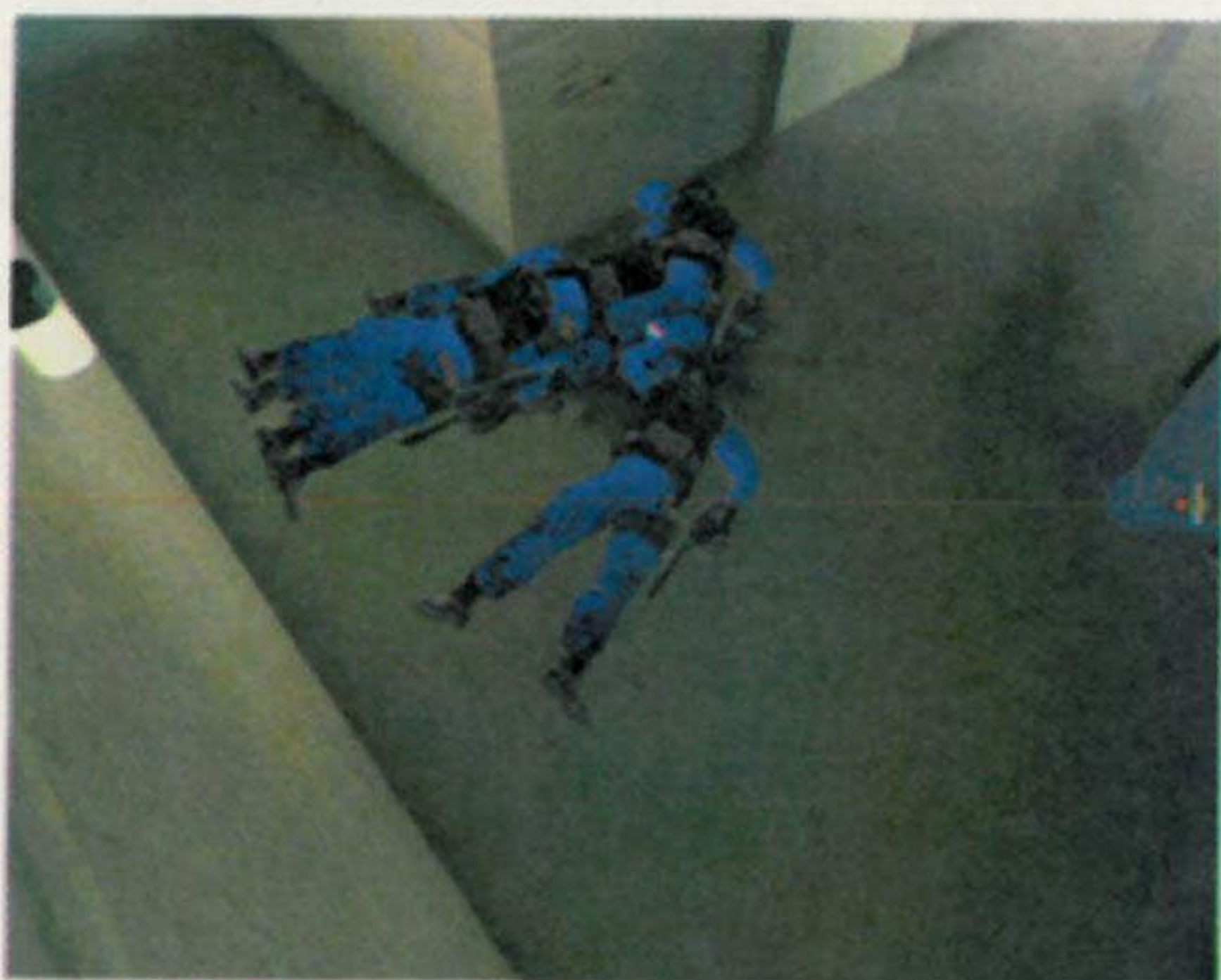
ta "The Hard Mission" câteva exemple de situații, ale căror indicații vă vor ușura o mai bună coordonare a echipei SWAT.

Când începeți misiunile nu trebuie să vă împrăștiați prea tare echipa. Trebuie să fiți întotdeauna în stare să vă acoperiți reciproc, sau să reacționați rapid cu toată echipa în anumite situații.

Echipa roșie, cea albastră sau echipa completă?

Lucrul cu cele două echipe este eficace mai ales când trebuie să acționați în modul acoperit. Străduiți-vă întotdeauna să vă împărțiți echipa foarte strict pentru a câștiga rutina necesară.

Cod	Acțiune
iamleet	toate misiunile sunt completate
johnwoo	reduce viteza jocului
swatlord	God-mode pentru toată echipa
biggerpockets	muniție nelimitată
casual	echipa este îmbrăcată mai sumar
doubleshot	armele trag mai rapid
nc17	mai multe efecte grafice
noshades	misiunile de noapte beneficiază de lumina zilei
hotstuff	adversarii sunt mai greu de ucis
rabies	dacă trageți într-un șobolan, cei rămași vă atacă cu zgomot (Easteregg)
justin	suspecții nu se mai predau



DEADLINE Cei cinci lunetiști postati foarte bine ne-au doborât echipa.

să-i împiedic?

exemplu, în clădiri puteți să închideți ușile prin care tocmai ați trecut, pentru a preîntâmpina apariția neașteptată a teroriștilor. Dacă cumva apar adversari pe acolo, îi auziți când deschid ușa și puteți reacționa în timp util.

SWAT 3 - Versiunea germană

Trebuie să țin cont și de civili când eliberez ostatici?

Dacă întâmplător sunteți în posesia versiunii germane a SWAT 3, nu trebuie să vă faceți griji să nu omorâți din greșală ostateci sau alți membrii ai echipei. Puteți năvăli într-o încăpăre și să trageți o salvă de mitralieră cu ochii închiși căci nu-i veți nimeri decât pe răufăcători. Păcat, căci prin acest fapt se pierde foarte mult din elementul "acțiune cu precauție" al jocului. Poseșorii versiunii engleze a jocului trebuie, din contra, să fie atenți la acest lucru. Dacă vă place totuși varianta germană, puteți edita și varianta engleză în mod corespunzător. Pentru aceasta trebuie să deschideți fișierul swat.cfg cu un editor de text. Căutați șirul "shoot-goodguys=1" și schimbați-l în "shootgoodguys=0". Acum veți putea trage după pofta inimii și nu veți răni nici un civil. Nu uitați să deactivați înainte de editare funcția "read only" a fișierului. Vă dorim distracție plăcută la vânătoare.

Stefan Weiss
t.a. Corneliu Dan

The hard mission

Acoperirea și asigurarea încăperilor - SWAT 3 posedă multe situații standard care ar trebui să se deruleze după aceeași schemă pentru a deveni mai sigur în timp jocului.



TOTUL SUB OBSERVAȚIE Estimarea intrării în casă nu este grea. Mai problematică este ușa din stânga. Folosind bagheta optică aveți și acolo o privire de ansamblu.



FĂRĂ PERICOL Echipa roșie a intrat prin spate și asigură încăperea (camera video). În tot acest timp, echipa albastră acoperă încăperea în față.



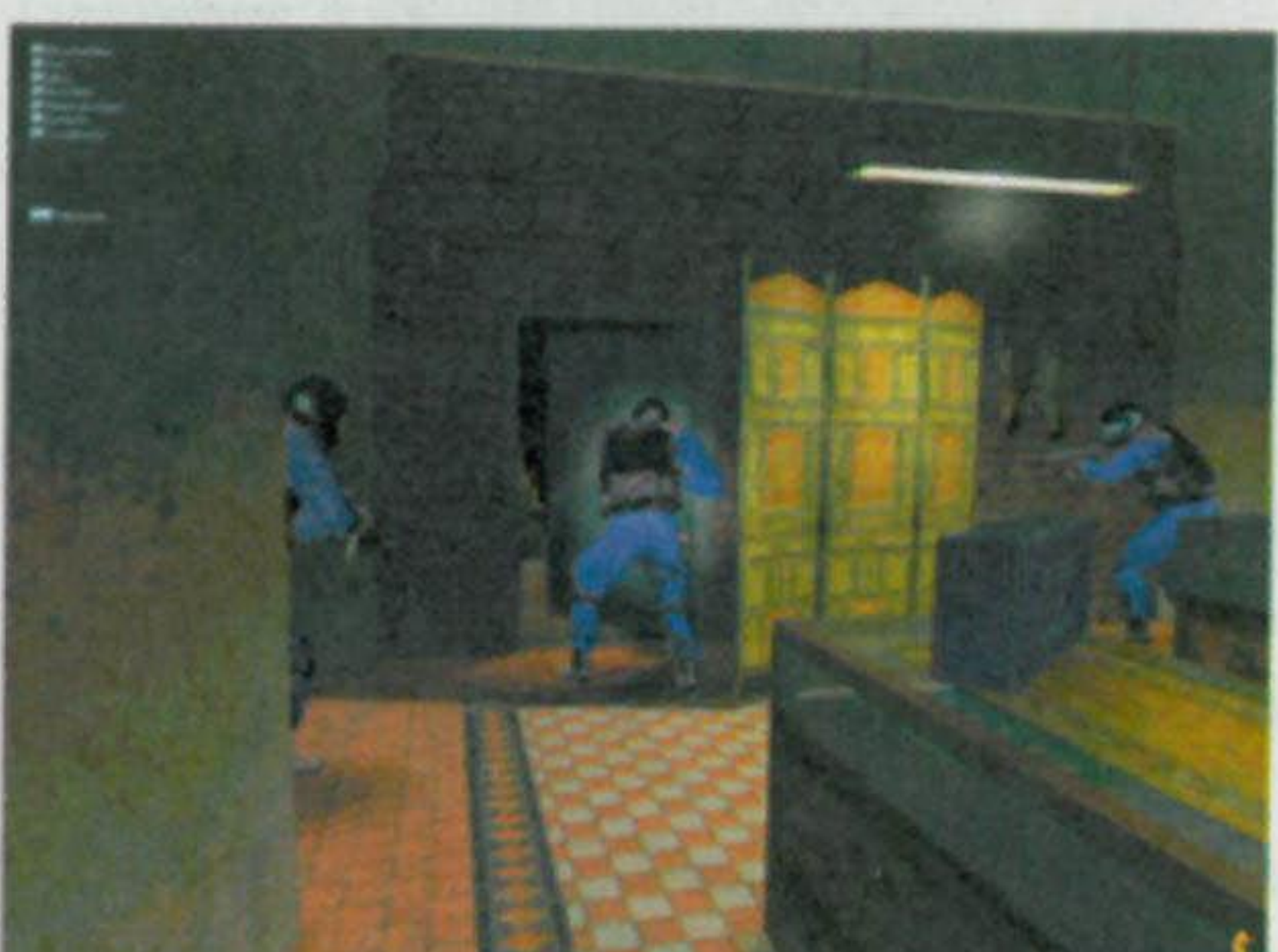
ÎN SUS Chiar dacă ținta dvs. se află în spatele ușii, ar fi o greșală să nu acoperiți echipa care urcă scările.



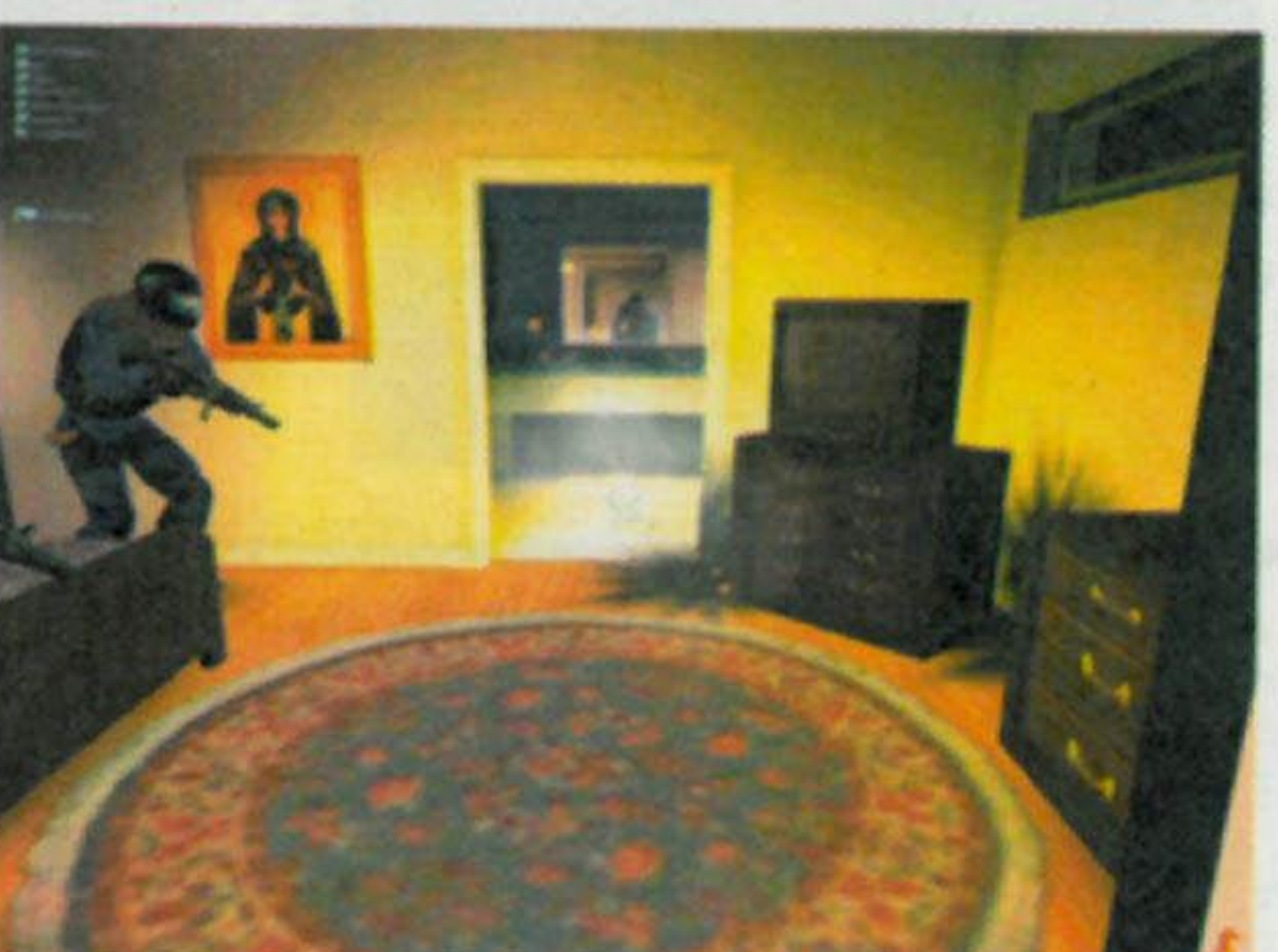
PUR ȘI SIMPLU PALPITANT Un terorist a fugit pe ușă. Nu fugiți după el imediat. Aruncați grenade lacrimogene și adăpostiți-vă.



ÎN GRUPE Situație: asigurarea unei camere. Echipa albastră acoperă laturile. Echipa roșie intră. Camera activată vă ține la curent cu ceea ce vede echipa roșie.



TRECĂTOAREA Spațiul ușii dinspre camera din spate este greu de acoperit. Puneți o echipă în dreapta peretelui, pentru a ține ușa sub observație. Echipa roșie intră.



ORBIT Micile încăperi, cum este baia din spate, sunt foarte potrivite pentru folosirea grenadelor luminiscente. Raza de acțiune este destul de mare pentru a acoperi totul.



CORIDORUL LUNG Coridoarele lungi, cu multe uși, sunt greu de asigurate. Puneți echipa să se adăpostească în direcția opusă și deschideți prima ușă.

Nox

Ce se poate face când vrăjitoarele rele se dezlănțuie? Sfaturile noastre vă ajută să învingeți răul.

FACTS

■ PRODUCĂTOR Westwood ■ DISTRIBUȚIE Electronic Arts ■ PREȚ cca. DM 80,- ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Interzis sub 16 ani

Acum un moment ședeți calm în fața televizorului, în următorul vă regăsiți în lumea străină a lui Nox. În rolul magului, vă arătam cum puteți face față luptei cu antipati-ca vrăjitoare Hecubah.

Personajele

Cum se diferențiază personajele în Nox?

Indiferent de personajul cu care începeți jocul, valorile de început sunt aceleași pentru toate cele trei personaje. Diferențele devin evidente doar în timpul jocului. Caracteristica principală sunt valorile maxime diferite ale atributelor, astfel se influențează felul jocului. Luptătorul rapid și puternic câștigă toate luptele corp la corp, în timp ce vrăjitorul firav elimină monștri de la distanță. Pentru începători se recomandă luptătorul; cu acesta jocul este cel mai simplu.

Merită jocul cu toate cele trei personaje?

Cu toate că cele trei campanii sunt în principiu identice construite, pentru fiecare personaj există ocazional misiuni diferite. Foarte interesant este jocul cu magul (Conjurer) - nu e simplu să te lupți urmat de monștri convertiți, dar este foarte spectaculos.

Cum încep aventura?

Grafica detaliată își cere tributul. Trebuie să fiți foarte atenți pentru a descoperi numeroasele butoaie, cutii, lăzi, etc. Folosiți întotdeauna timpul necesar pentru a verifica toate clădirile din sate. Jocul vă permite să luați orice obiect, fără ca un sătean să se enerveze. Pe restul teritoriului veți găsi numeroși butuci goi pe dinăuntru și cuiburi de viespi, care se pot cerceta prin clicuri de mouse.

Unele cutii și butoaie nu se pot distruge!

Înainte de a vă distruge armele, verificați dacă vasele nu sunt întărite cu benzi late de metal. Lasați-le, căci nu se sparg. Acestea se recunosc și după faptul că nu emit "scânteii" galbene, asemenea celorlalte, când le loviți. Unele sunt prevăzute cu un marcaj deschis de X. Atenție, sub acestea se află încărcături explozive, care însă pot revela unele ascunzișuri.

Cum utilizez eficient auto-map-ul?

Urmăriți tot timpul harta. Cu un grad ridicat de zoom se pot descoperi nișe înguste sau pasaje, care de regulă vă conduc la obiecte bine

CONDIȚII

Nu contează tipul de caracter ales, oricum va trebui să urmați anumite reguli.

Căutați totul cu atenție cu cursorul pentru a găsi cât mai multe obiecte utile (lăzi, butoaie, trunchiuri de copac, stânci, cuiburi de viespi).

Dacă o luptă pare a fi fără speranță, în cele mai multe cazuri puteți scăpa prin fugă. De regulă, monștrii renunță la urmărire după scurt timp.

Nu uitați să folosiți opțiunea identify în inventar atunci când cumpărați ceva. Puteți verifica înainte de cumpărare dacă obiectul vă va folosi la ceva sau nu.

Reparațiile costă peste tot la fel. Nu va trebui deci să pierdeți timpul căutând un magazin mai ieftin. Reparațiile echipamentului pot fi făcute și în tavernă.

Nu vă năpustiți cu ochii închiși asupra monștrilor. Adversarii stau pe loc când apăreți în calea lor. Dacă aveți un arc sau vrăji, folosiți-le pe acestea mai întâi.

Folosiți capcanele în interesul propriu. Cu ceva exercițiu puteți să-i atrageți pe monștri în ele.

Chiar și atunci când nu aveți licori magice sau stânci de mână în apropiere, puteți să regenerați vrăjile și energia vitală. Căutați un colț liniștit pe hartă și odihniți-vă. Valorile vor crește de la sine, chiar dacă foarte încet.

Spargeți lăzile cu pumnii (armele vor ține astfel mai mult).

Alegerea meseriei

Alegerea caracterului determină modul de joc în Nox.

Este clar, cine dorește acțiune pur, alege luptătorul. Magicianul este singurul care oferă plăcerea vrăjilor. Cu toate că Magul este mai degrabă mediocru ca și atribut, el are niște tehnici speciale (vezi caseta "Ritualurile magului").



Valori maxime ale personajelor	Luptător (Warrior)	Mag (Conjurer)	Magician (Wizard)
Health	150	100	75
Magic	0	140	170
Strength	125	55	35
Speed	100	92	88
Limitări	Fără arcuri	Doar armură de piele	Fără armură



A VENIT PAȘTELE? Astfel de scorburile pline cu aur există în Nox cu duimul.



SEMNE DIN OASE Osul din pădure este foarte greu de văzut. Dacă mergeți pe drumul din dreapta, un lup rău va năvăli asupra dvs.

păzite dar valoroase. Urmațiți cu atenție micile indicii cum ar fi oase împrăștiate pe sol. În acest caz, de regulă monștri nu se află la distanță prea mare. Dacă vă pierdeți orientarea în donjoanele mai mari, exploatați la maximum opțiunea de micșorare a hărții.

Dau constant de monștri!

Chiar dacă personajul dvs. se poate deplasa destul de rapid prin ținuturile Nox - pribegirea precaută este mai bună pentru trup și sănătate. De regulă, personajul dvs. îi recunoaște din

Sunt foarte multe capcane în caverne, ce să fac?

timp pe monștri. În acea clipă, trebuie să vă opriți și să apreciați situația. Armele de distanță sau formulele magice se pot utiliza fără probleme și fără a vă implica direct.

De majoritatea capcanelor din Nox se poate trece ușor deoarece sunt declanșate cu întârziere. Nu uitați, deci, că personajul dvs. poate alerga și sări, cu acestea de regulă vă puneți repede în siguranță. Mult mai interesant este faptul că monștri neascultători pot fi trimiși astfel pe tărâmul celălalt.

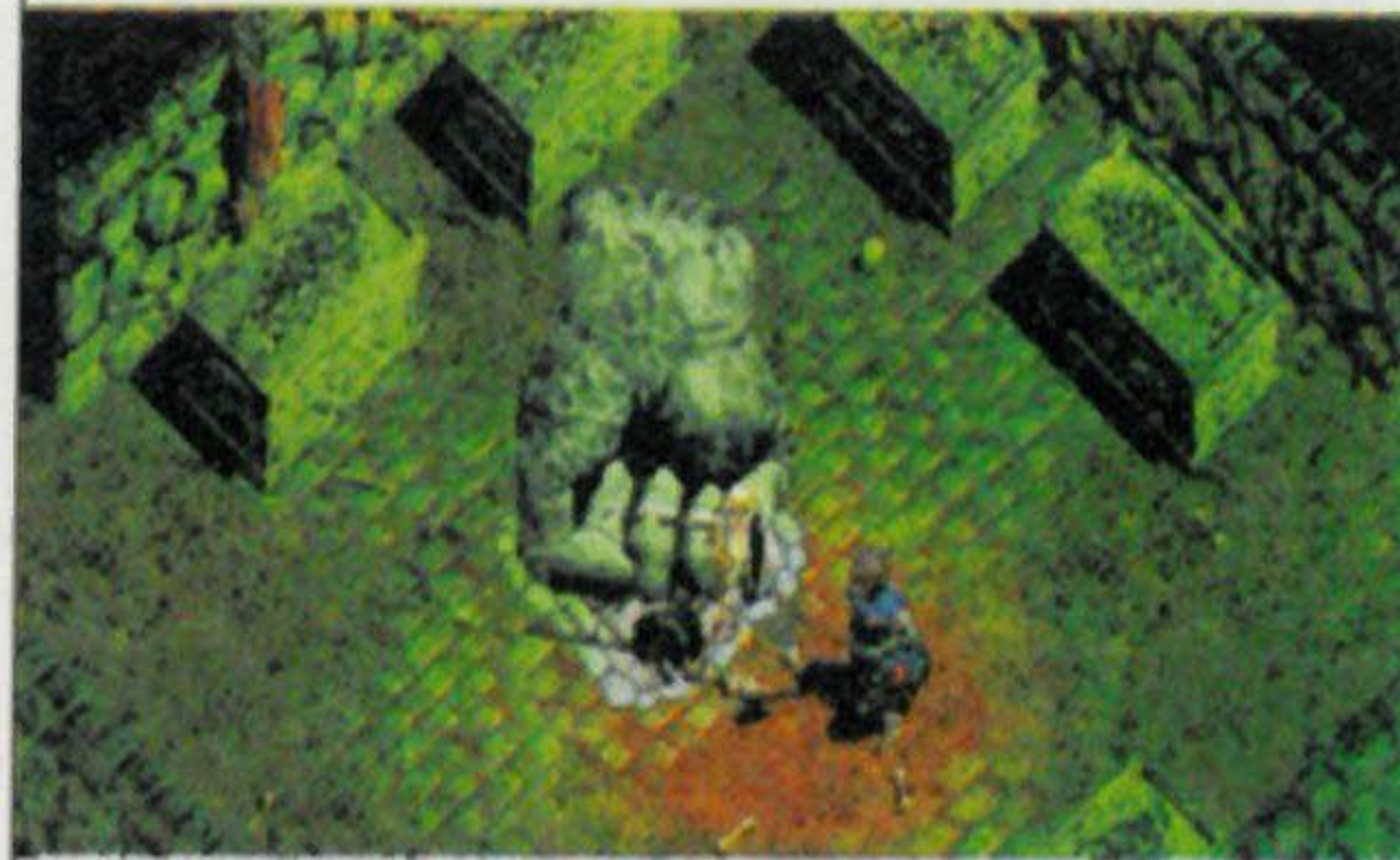


PROASPĂT SPRE MUNCĂ Se pot împinge chiar și stâncile de mărimi mari. De această dată a meritat efortul: gaura din pământ duce la o mulțime de obiecte din peșteră.

Legea pumnului

Cine joacă inteligent, poate să se folosească de capcanele din joc.

În multe locuri veți întâlni plăci mari de podea care, dacă le atingeți, vor declanșa un pumn de piatră ("Fist of Vengeance") din cer. Cu puțin exercițiu și sincronizare, veți obține un avantaj în lupta contra monștrilor.



DA' CE ZICEAI? Tot ce-i bun vine din cer. Rămâne de văzut dacă și scheletul distrus crede același lucru.

Există și spații secrete în joc?

Lumea lui Nox este plină de mistere - faptul că aproape toate obiectele din joc se pot manipula are un motiv bine întemeiat. Căutați pereți dărânați și încercați cu ajutorul armelor sau al butoaielor expozibile să vă creați o trecătoare. Și sub stânci se pot găsi coridoare secrete; folosiți forța fizică a personajului, pentru a împinge obiectele dintr-un loc în altul.

Ca luptător pot să-mi vindec tovarășii?

La categoria grea aveți cel puțin posibilitatea de a vă ajuta partenerii cu obiecte vindecătoare (băuturi, hrană). Puneți pur și simplu obiectul dorit din inventar pe sol - dacă se află un personaj rănit în apropiere, îl va folosi imediat.



TIME TO EAT Cu o bucată succulentă de carne îl veți repune pe picioare pe însoțitorul dvs.

Rezolvarea campaniilor Magul (Conjurer)

Chapter 1 - Shortcut to Ix

Există ceva important de care să ții cont în primul nivel?

De fapt, în acest tutorial nu este prea intens traficul. Urmați pur și simplu indicatoarele din nivel. Nu vă lăsați neli-niștit de cutremure. Cercetați toate căile deoarece deja în prima peșteră există încăperi secrete de descoperit.

Chapter 2 - Aldwyn the Conjurer

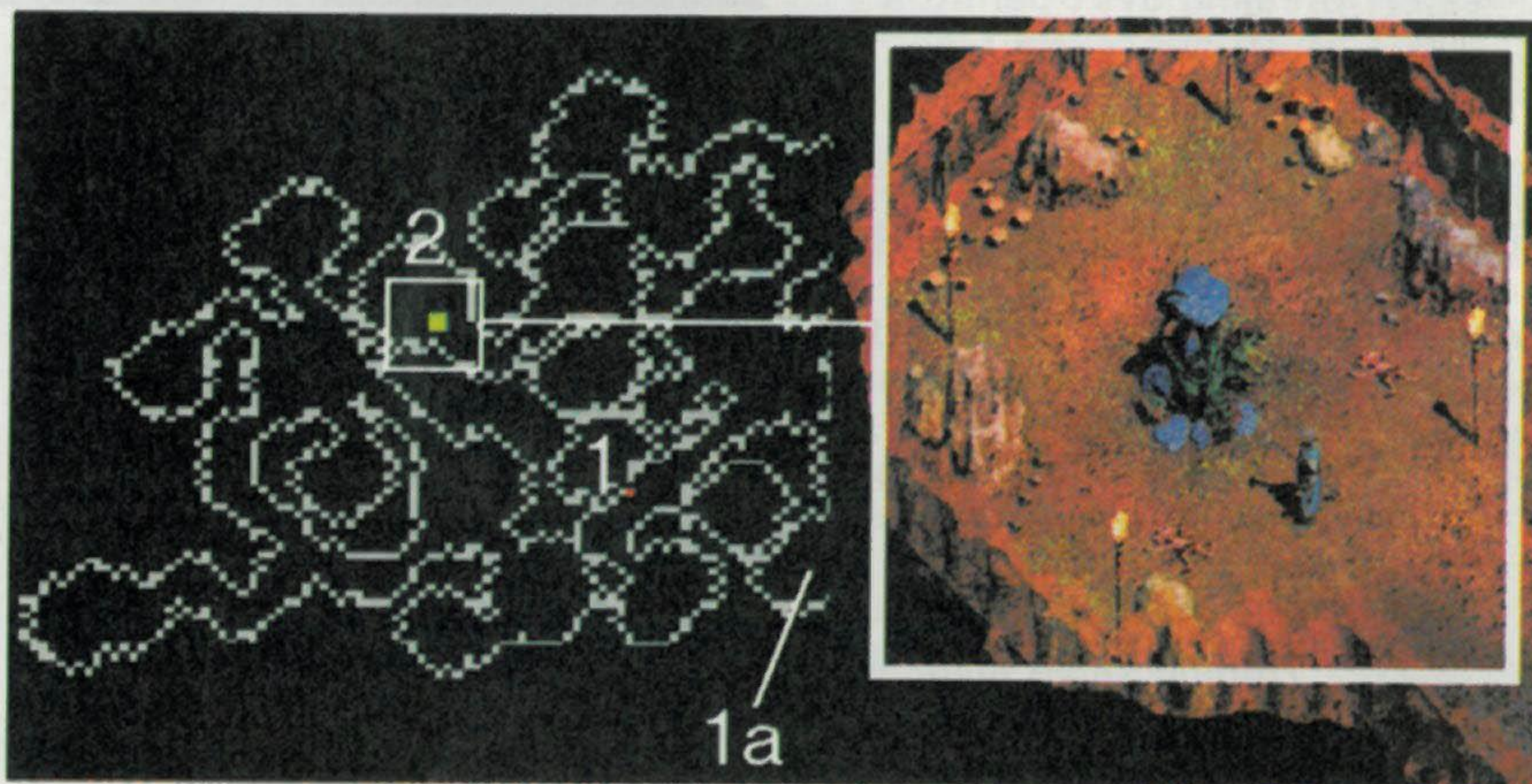
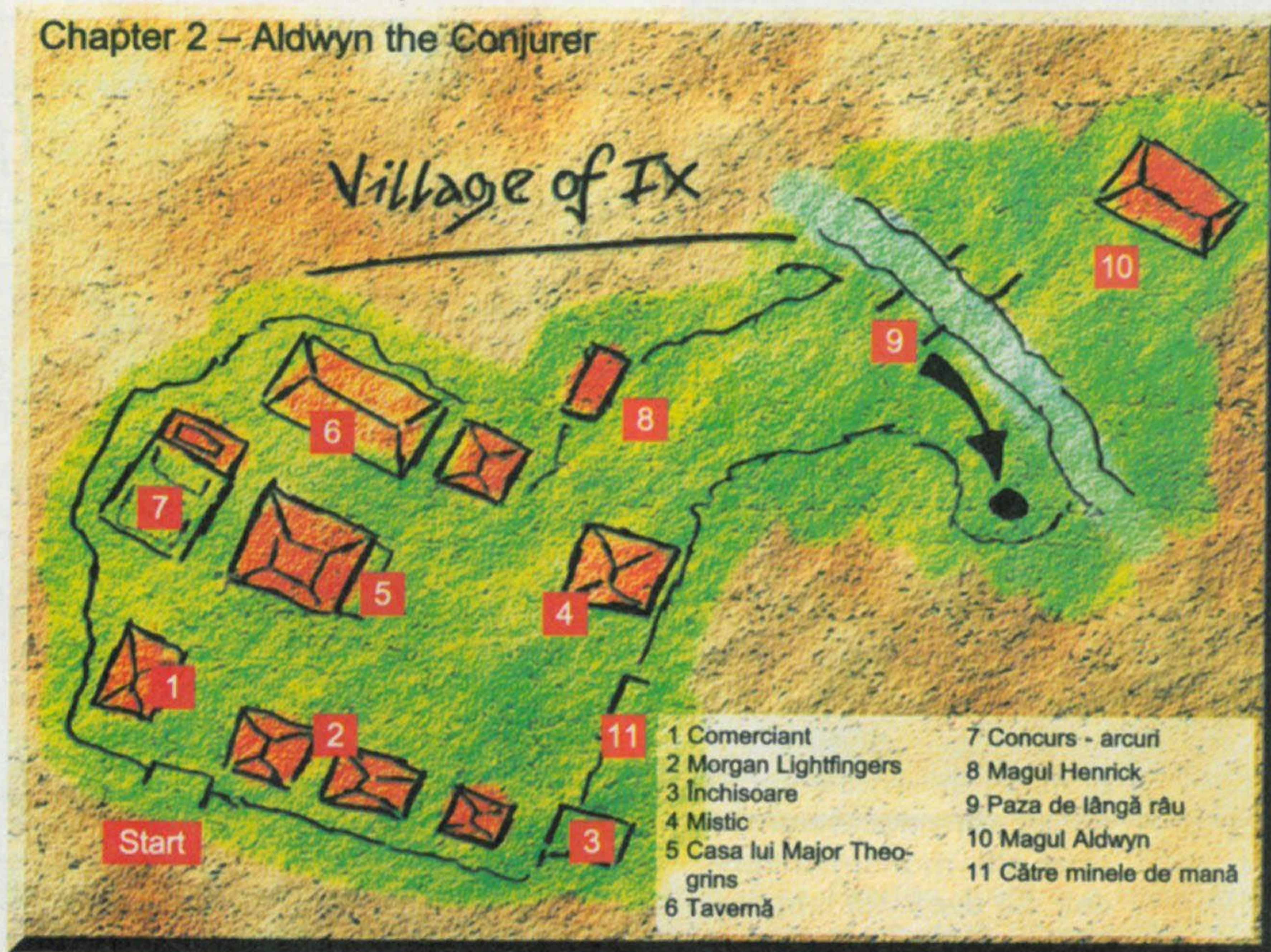
Ce faci întâi în Ix?

Participați la concursul de tir cu arcul și câștigați ceva aur în plus. Primiți un arc bun de la Morgan Lightfingers, pentru 100 de galbeni. Înainte de a porni în căutarea magului Aldwyn faceți-i o vizită paznicului de pod (Bridge Guard). Mult căutatele cizme (Boots) le veți găsi în peșterile urchin.

Cum ajung la Aldwyn?

Treceți prin peșterile spiridușilor, în care ați găsit cizmele paznicului. Într-o încăpere laterală veți găsi din nou un ascensor, cu care ajungeți la lumina zilei. Puțin la nord de acesta se află casa magului.

Chapter 2 - Aldwyn the Conjurer



UNDE SUNT? Cizmele sunt în spatele grilajului (1), iar cheia pentru acesta era în test la est (1a). Ieșirea la suprafață, pe partea cealaltă a râului este în partea vestică a peșterii (2).

Ritualurile magului

Magul este, cu siguranță, personajul cel mai interesant din Nox. Prin "charmarea" diferiților monștri, jocul primește o savoare aproape strategică.

Echipați repede personajul cu un arc. Deoarece, în cele mai multe cazuri, veți vedea adversarul din timp, lupta de la distanță este eficientă. Același lucru este valabil și la atacul protejărilor dvs. convertiți. Stați în spate și priviți lupta. Chiar dacă monștri vor supraviețui, ei vor fi slăbiți și veți avea nevoie de mai puțină mana pentru vrăjile de luptă. Amintiți-vă că aveți mai multe opțiuni de comandă. Cea standard ar "escort". Comanda "hunt" cauzează dispersarea trupei dvs. și îi veți pierde din vedere. "Guard" este foarte potrivită pentru a asigura, de exemplu, spațiile strâmte și pentru a declanșa ambuscade. Pentru aceasta sunt foarte potrivite "ființele-kamikaze" (bomber), pe care le puteți încărca cu trei efecte. Trucul constă în combinația cea mai de efect a vrăjilor.

Exemplu: dacă "împodobiți" un bomber cu "slow", "burn" și "meteor", adversarul va încetini astfel încât îl vor nimeri următoarele vrăji.

Din păcate, nu toate vrăjile sunt indicate. La testare am reușit să fac o listă corespunzătoare:

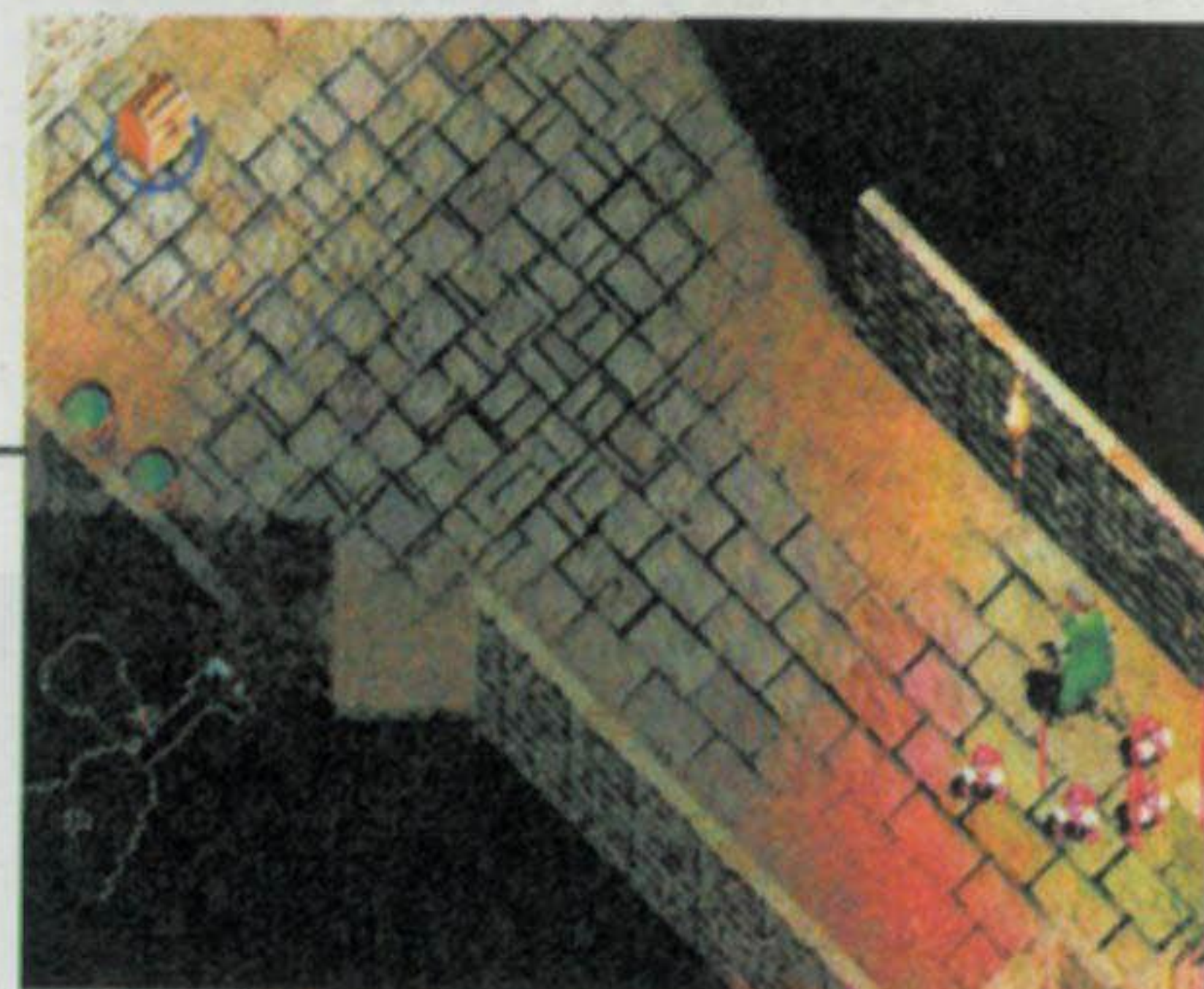
Locul 1: Charm creature - este de fapt scopul declarat al magului. De nelipsit.

Locul 2: Stun - crează timpul necesar pentru a ataca adversarul. Deviază vrăjile inamicului.

Locul 3: Meteor - nici un monstru nu-i rezistă. Învățați-l cel puțin la nivelul 3. Foarte bun contra hoardelor de zombie.

Locul 4: Burn - foarte util când nu mai aveți prea multă mană, căci costă doar zece unități.

Locul 5: Summone Stone Golem - dacă



DE-A V-AȚI ASCUNSELEA Lada cu comori din stânga sus a imaginii se dovedește a fi un mimic monster.

reușiți să o vrăjiți vă va fi mult mai ușor. Acest colos este de nelipsit, chiar dacă este foarte lent.

Vrăjile "protection" nu sunt prea efective. Vrăjile cum ar fi "Toxic Cloud" sau "Fist of Vengeance" sunt prea încete și prea scumpe.

Chapter 3 - Rescue in the Mana Mines

Încotro merg
mai întâi?

Înainte de a vizita minele din sud, merită în orice caz explorarea împrejurimilor. Vă așteaptă locuri secrete și o misiune suplimentară (Osborn's Spectacles). Căutatele spectacles (ochelari) le găsiți în tabăra bandiților.

Cum eliberez
minerii?

Tastați cu atenție toate coridoarele din mină. Încercați să eliberați grotă de creaturile care vă deranjează, înainte de a elibera muncitorii din ascunzișurile lor. La întoarcerea spre ascensori mai apar alți monștri. Încercați să aveți tot timpul creaturi convertite în preajma dvs., pentru a putea apăra mai bine muncitorii.

Chapter 4 - Beneath the Field of Valor

Cum mă feresc
de toți monștrii
din
temniță?

Fiiți atenți la plăcile de pe sol care declanșează câte un pumn din piatră. Cu acestea aveți posibilitatea de a fărâmița o mulțime de adversari.

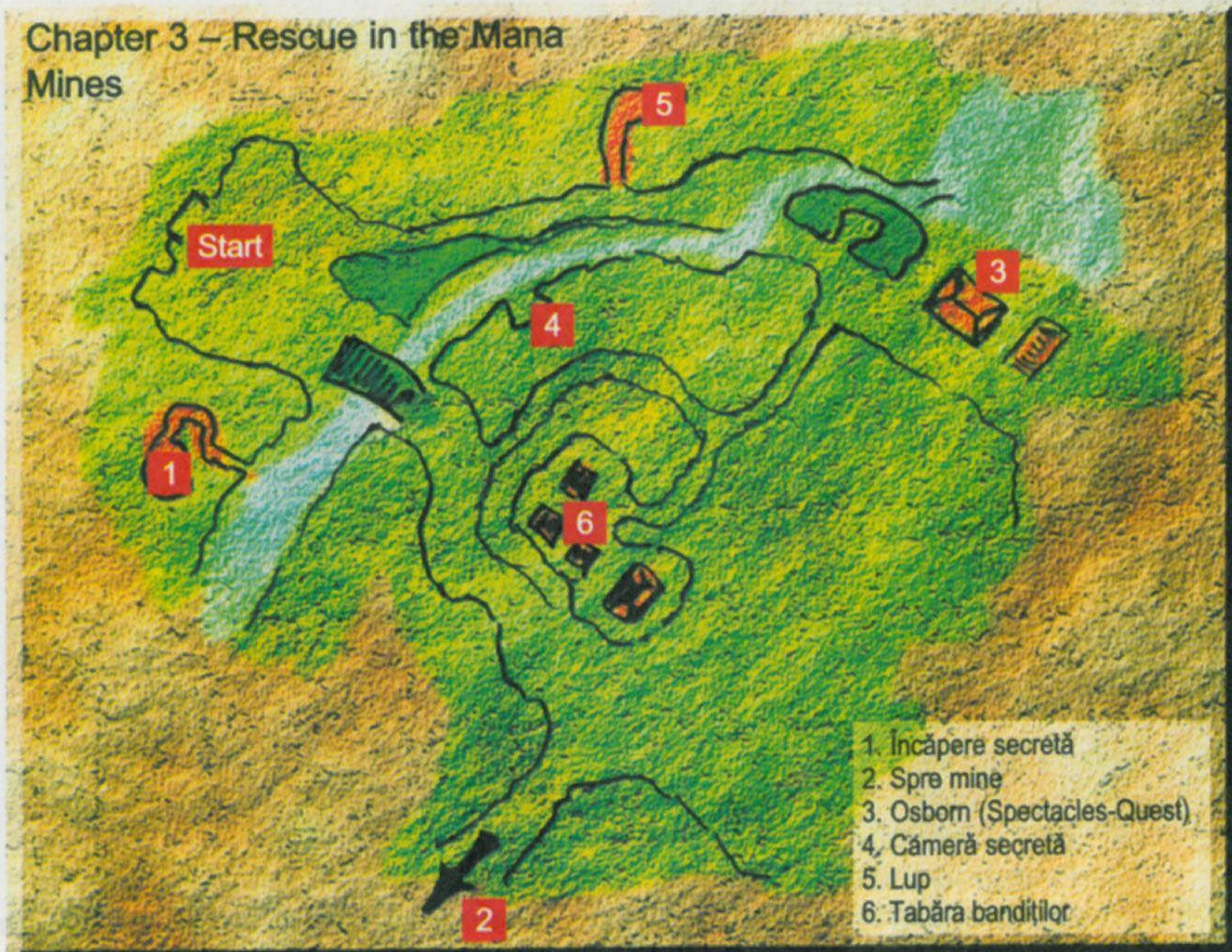
Necromantul
...

Trebuie să vă aflați în continuu în mișcare. Alergați în jurul stâlpilor de mană și folosiți formula "Stun" apoi imediat "Meteor". Ca alternativă vă mai pot ajuta și niște săgeți cu foc trase repede cu arcul.

Ce este mai
eficient împo-
triva lui "Bar-

Acest flăcău este al naibii de rapid. Procurați-vă cu "Slow" sau

Chapter 3 - Rescue in the Mana Mines



barian guardi-
an of crypt?

"Stun" răgazul necesar pentru a vă putea executa propriile atacuri cu "Meteor" sau cu arcul. Și aici trebuie să fiți permanent în mișcare, pentru a evita loviturile periculoase ale sabiei.

"Keeper of
souls" mă
enervează" -
cum îl elimin?

Înainte de a vă confrun-
ta cu acest flăcău, îmbră-
căminte dvs. trebuie do-
tată cu "Protection from
shock". Dacă ați cercetat
cu atenție Donjonul, ar
trebui să găsiți în inventa-
rul dvs. obiectele cores-
punzătoare și formula
"Protect from shock". Înc-
ercați să atacați adversa-
rul din spate, pentru a evi-
ta cât mai multe dintre ful-
gerele emise de acesta.
Apelați din nou la formule-
le "Stun" și "Meteor".

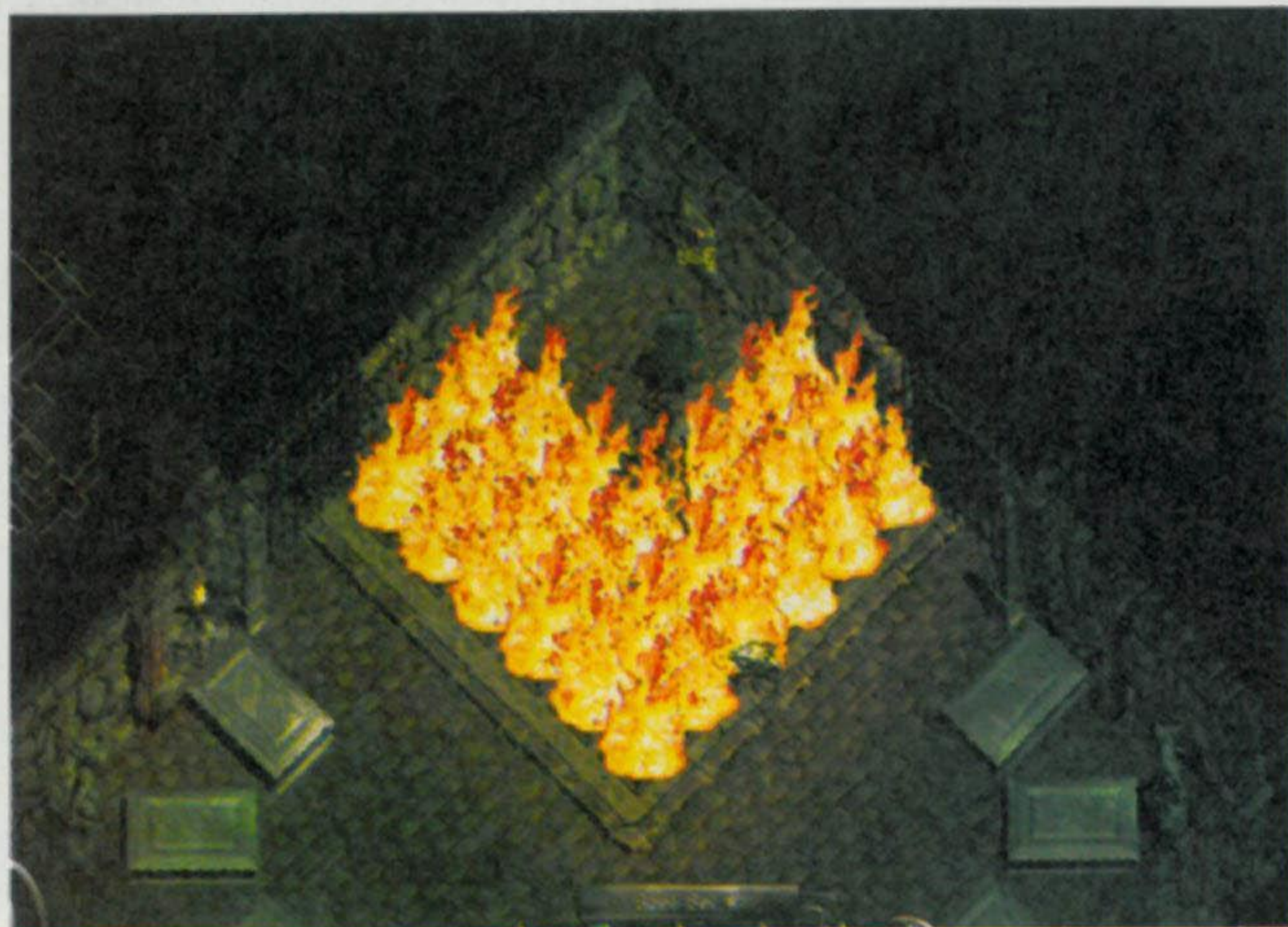
Chapter 5 - Ogre Raid at the Hamlet of Brin

Ce pot face în
orașul
distrus?

Vizitați-l pe Thavius în
livadă. De la acesta pri-
miți o misiune secunda-
ră. Bagheta căutată o
găsiți în casa lui, în par-
tea nordică a regiunii.
Atenție aici se află și
câțiva Ogeri.

Amulet of
Teleportation

Treceți prin sălbăcie
spre nord-est. Tabăra
Ogerilor este destul de
mare. Încercați să atra-
geți doar câte unul sau
doi deodată în luptă. Da-
că după una din lupte
rezervele dvs. de mană
s-au redus la minimum,
întoarceți-vă la una din-
tre stâncile de mană și
împrospătați-le.



TONETA DE ZOMBIE Cu acest drăguț "zombie-grill" veți avea liniște în așezările întunecate. Atrageți morții vii unul după altul în flăcări.



ZDRĂNGĂNE OASELE Această hoardă de schelete vrea să vă provoace la luptă (stânga). Deoarece nu prea aveți timp, ardeți-i scurt (dreapta).



Am ajuns în tabără, unde-i artifactul?

Amuleta se află în clădirea principală centrală și este păzită de un Ogerlord. Înainte de a intra în clădire, cercetați mai întâi toate celelalte clădiri și peșteri. Astfel intrați în posesia utilului "Ogress Beast Scroll", și puteți cu-ceri simpatia femeiei Oger.

Chapter 6 - The Halberd of Horrendous

Ajutor, pierd controlul asupra situației în măcelul pentru cetate?

Cine dorește să-și acumuleze cât mai multe puncte de experiență, renunță pur și simplu la dialogurile cu cavalerii care stau prin preajmă, pentru ca aceștia să nu vă urmeze și să nu lupte cu dvs. Împotriva maleficilor necromanți ai Hecubei utilizați efectul "Stun" (formula sau săgețile corespunzătoare), în rest împrăștiți o ploaie de foc ("Meteor" sau "Burn").

Unde găsesc Horrendous?

Conducătorul cetății se află la etajul superior. Înainte însă ar trebui să cercetați toate încăperile de la parter și din pivniță. În primul rând, puteți acumula o mulțime de puncte de experiență din delectarea cu monștri. În al doilea, în cutii și lăzi se găsește aur pe care bineînțeles îl veți lua cu dvs.

Magul cel răutăcios

Echiparea este destul de scumpă în Nox. Câteva trucuri pentru a ușura bugetul.

Chiar dacă moral veți avea scrupule - pe lângă furtul lăzilor din cetatea Horrendous, este de mare efect să atrageți cavalerii din jur în lupta contra monștrilor. Dacă unul moare, veți putea lua armura nobilului bărbat și să o transformați mai târziu în galbeni sunători: toate acestea fără a fi dat în judecată!

Hecubah nu a lăsat prea mulți cavaleri supraviețuitori. Ar fi păcat însă să lăsați armurile costisitoare pe podea fără nici o întrebuințare.



Cum ies din sala tronului?

Deoarece după moartea lui Horrendous ușile rămân încuiate, nu vă rămâne altă posibilitate decât calea prin tunelurile din spatele tronului. Alergați pur și simplu pe lângă zidul ridicat prin magie și ignorați monștri. La a doua întâlnire cu Necromanțul, trebuie să vă așteptați la o rezistență mai mare. Apărați-vă de efectul "Shock" și pregătiți ticălosul cu "Stun" înainte de a-l ataca. Realizați un efect foarte bun cu săgețile cu foc (Quiver of Flame) din cetate.

Chapter 7 - The Heart of Nox

Să dau buzna direct în turn?

Abordați cu răbdare acest capitol. Mergeți întâi la magazinul Bright

Blades, pentru a cumpăra o arbaletă (Crossbow). Frecvența de tragere este redusă însă efectul este considerabil. Dacă ajungeți la turn, pe dreapta găsiți un ascensor. În peștera de jos se găsește foarte utilul "Beast Scroll" pentru "Ember Demon", pe care îi veți întâlni cu mulțimile.

N-am nici o șansă, de fiecare dată eșuez în turn.

Trebuie să găsiți diferite chei, pentru a ajunge cu câte un etaj mai sus. Încercați să convertiți cât mai mulți "Ember Demoni", deoarece aceștia sunt foarte puternici. Utilizați comanda "Hunt", astfel protejării dvs. vă creează un răgaz pentru a putea lupta nederanjat sau pentru a putea cerceta încăperi.

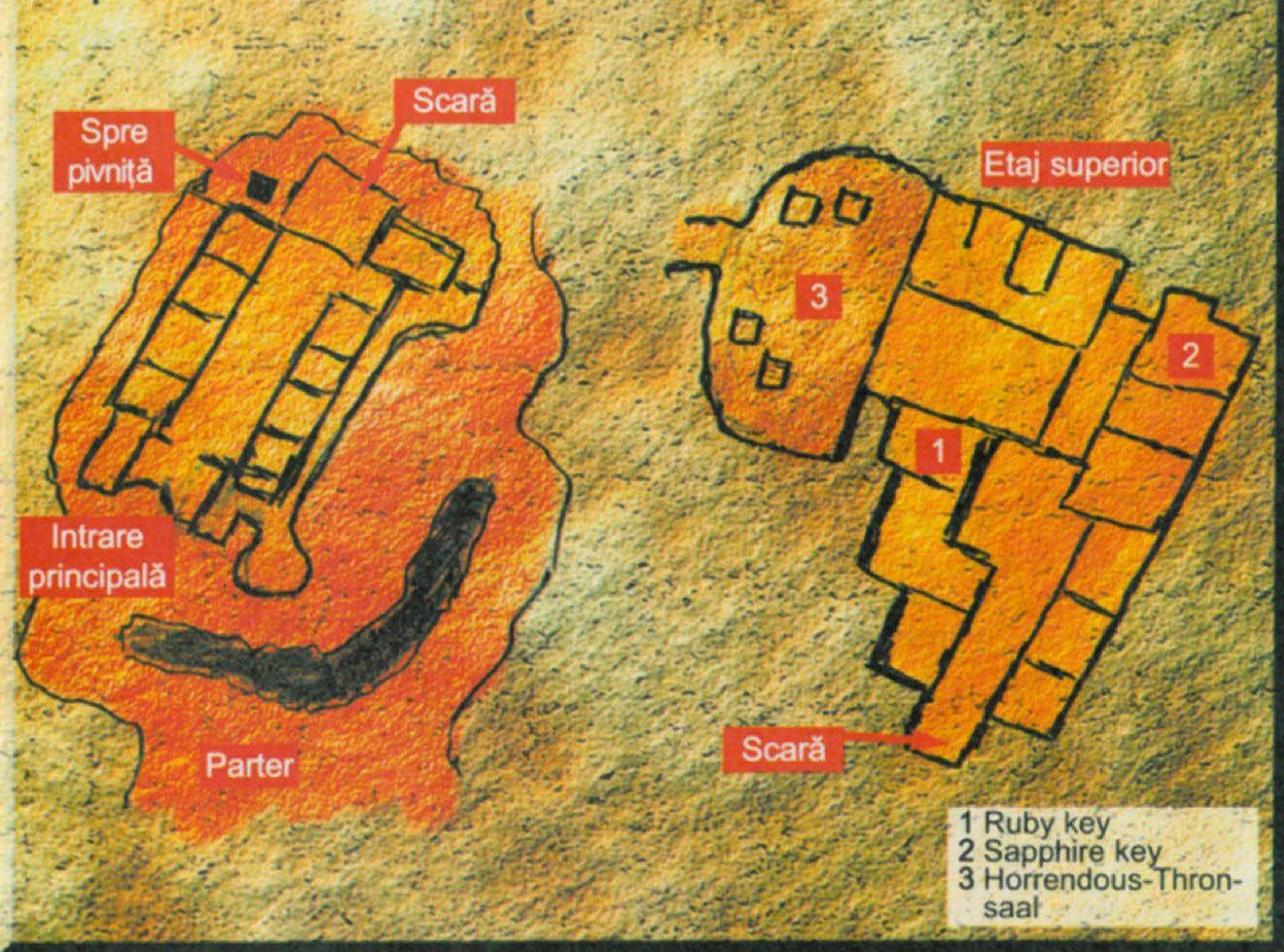
Cum procur "Silver Key"?

Țineți cont de faptul că vă aflați în turnul iluziilor. Unii pereți nici nu există în realitate - imaginea 3 din casetă (Turnul iluziilor) vă arată camera în a cărei perete sudic se ascunde intrarea.

Nu mă pot apropia de "Heart of Nox"!

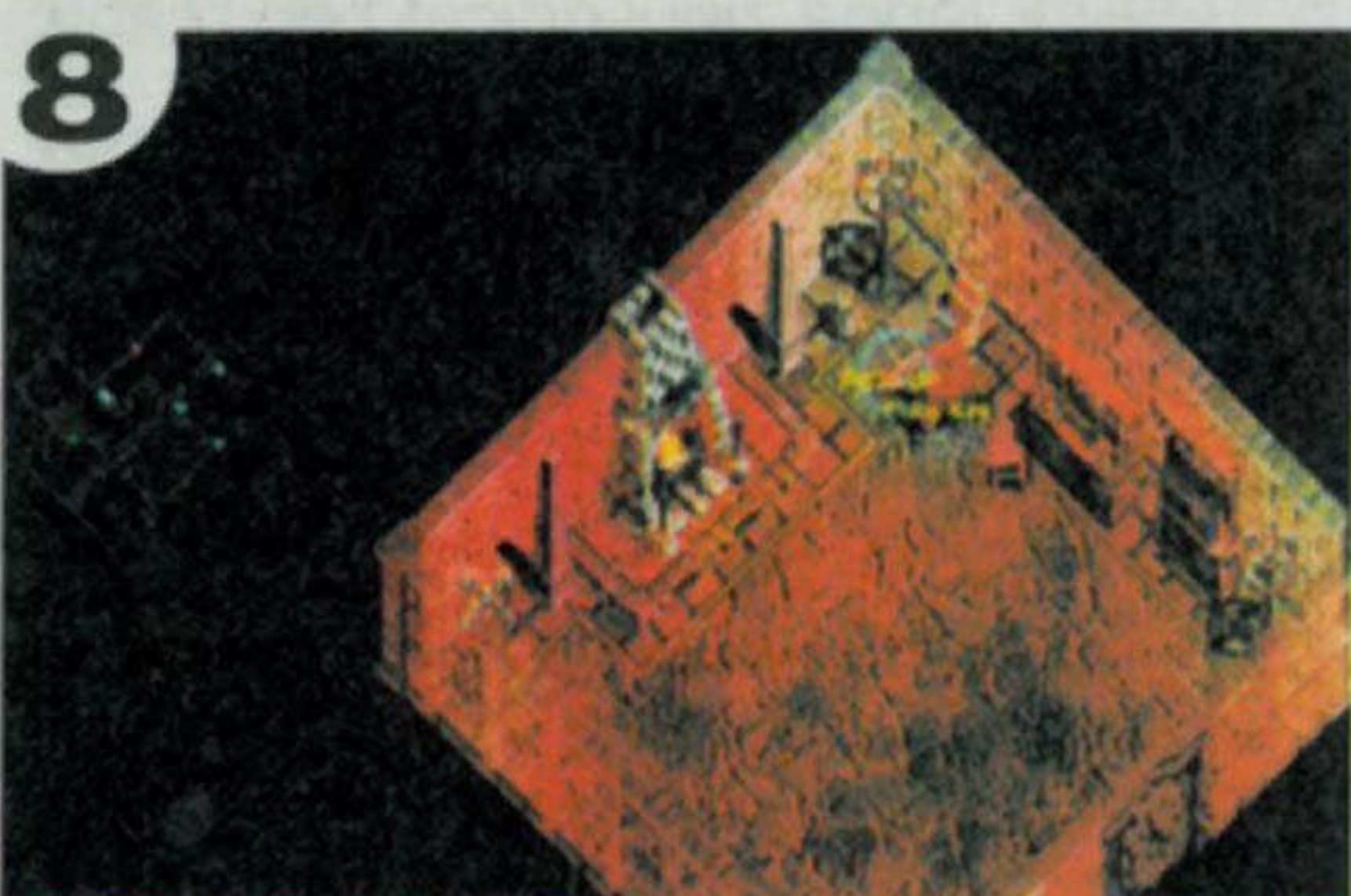
Soluția este foarte simplă, dacă dispuneți de doi monștri convertiți. Postați câte un supus pe fiecare placă (cu porunca "Guard"). Călcați pe a treia placă și gratiile din jurul artifactului dorit coboară.

Chapter 6 - The Halberd of Horrendous



Furtuna de iluzii

Unele chei și obiecte sunt foarte bine ascunse. Cu ajutorul screenshots-urilor de mai jos veți fi în stare să le găsiți mai ușor. Foarte derutante sunt teleporțoarele din unele camere (activați harta).



Chapter 8 - The Weirdling

Cum încep în cel mai înțeles mod capitolul?

Merită să faceți un nou tur prin orașul lx, căci toate cutiile și lăzile sunt din nou umplute. După ce le-ați golit faceți-i din nou o vizită lui Aldwyn în casa acestuia. Apoi puteți să coborâți în catacombe.

Ce este cu cercurile de piatră?

Îndată ce ați ajuns la una dintre numeroasele cercuri de piatră salvați stadiul jocului. Dacă vă apropiați de cerc, apare un monstru generat prin coincidență. Dacă acesta este prea tare, reîncărcați stadiul salvat și mai încercați o dată. Cea mai puternică creatură care vă poate ataca este un gândac uriaș (Mimic-Monster).

Cum înving gândacii aceștia

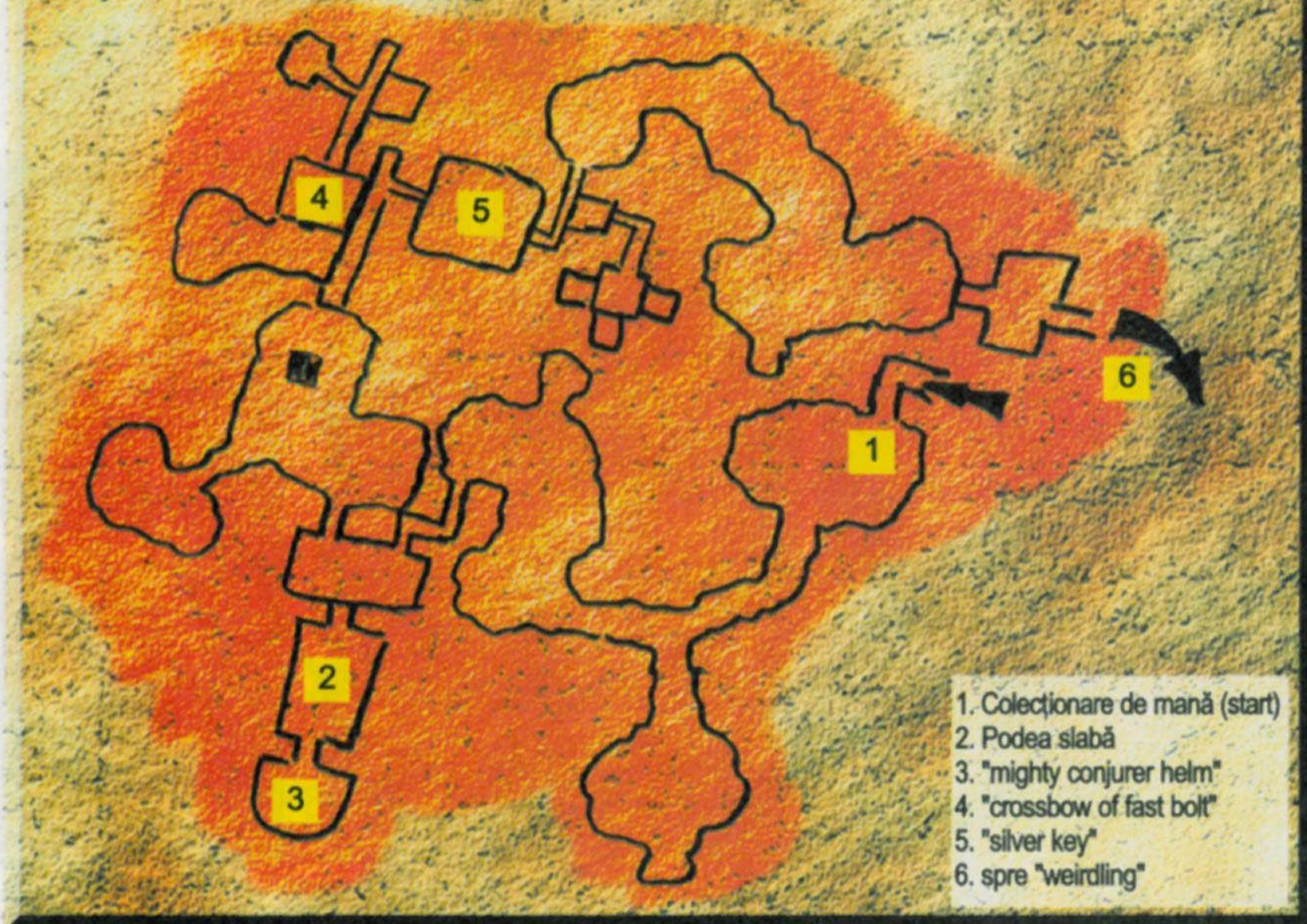
Doarece sunt foarte rapizi și puternici, trebuie să fiți pregătiți pentru ori-

imenși?

ce eventualitate cu efecte ca "Stun" sau "Slow". Luptați cu arcul deoarece formulele magice durează prea mult. Atenție,

într-unele încăperi aceste creaturi vă așteaptă sub formă camuflată. Arată ca și cutiile cu comori însă emit zgomote.

Chapter 8 - The Weirdling



1. Colectare de mană (start)
2. Podea slabă
3. "mighty conjurer helm"
4. "crossbow of fast bolt"
5. "silver key"
6. spre "weirdling"

Nivelul este
atât de mare,
unde-l
"Weirdling"?

Harta nivelului începe într-un punct marcant. După ce ați trecut cu succes de primele capcane și monștri, vă treziți în fața unei flăcări albastre care vă ia toată mana. Acum puteți să vedeți pe hartă drumul direct spre țel. Rezervați-vă totuși timp și cercetați toate locurile. În acest capitol puteți procura foarte multe puncte de experiență și aur pentru luptele cu monștri.

Ce sunt bilele
verzi?

De îndată ce dați de o plantă sferică, aceasta elimină un nor otrăvitor. Acest lucru îl puteți exploata: dacă sunteți urmărit, nu vă apropiați de plantă. Cu puțin noroc, adversarul se lovește de ea. Dacă îl încetiniți cu "Slow" sau "Stun", acesta va inspira mai mult din gazele nocive.

Mă aflu față
în față cu
doi Golemi
mari de piatră
(cum îi
înfrâng)?

Înainte de a ajunge la grotă cu golemi, deschideți cele două lăzi de la intrare. Într-una se află săgeți (Quivery of Immobility) foarte utile pentru lupta ce urmează. Când ajungeți la bazinul cu creatura "Weirdling", nu uitați să scoateți "Stone Golem Beast Scroll" dintr-una din lăzi.

Chapter 9 - Journey through the Dismal Swamp

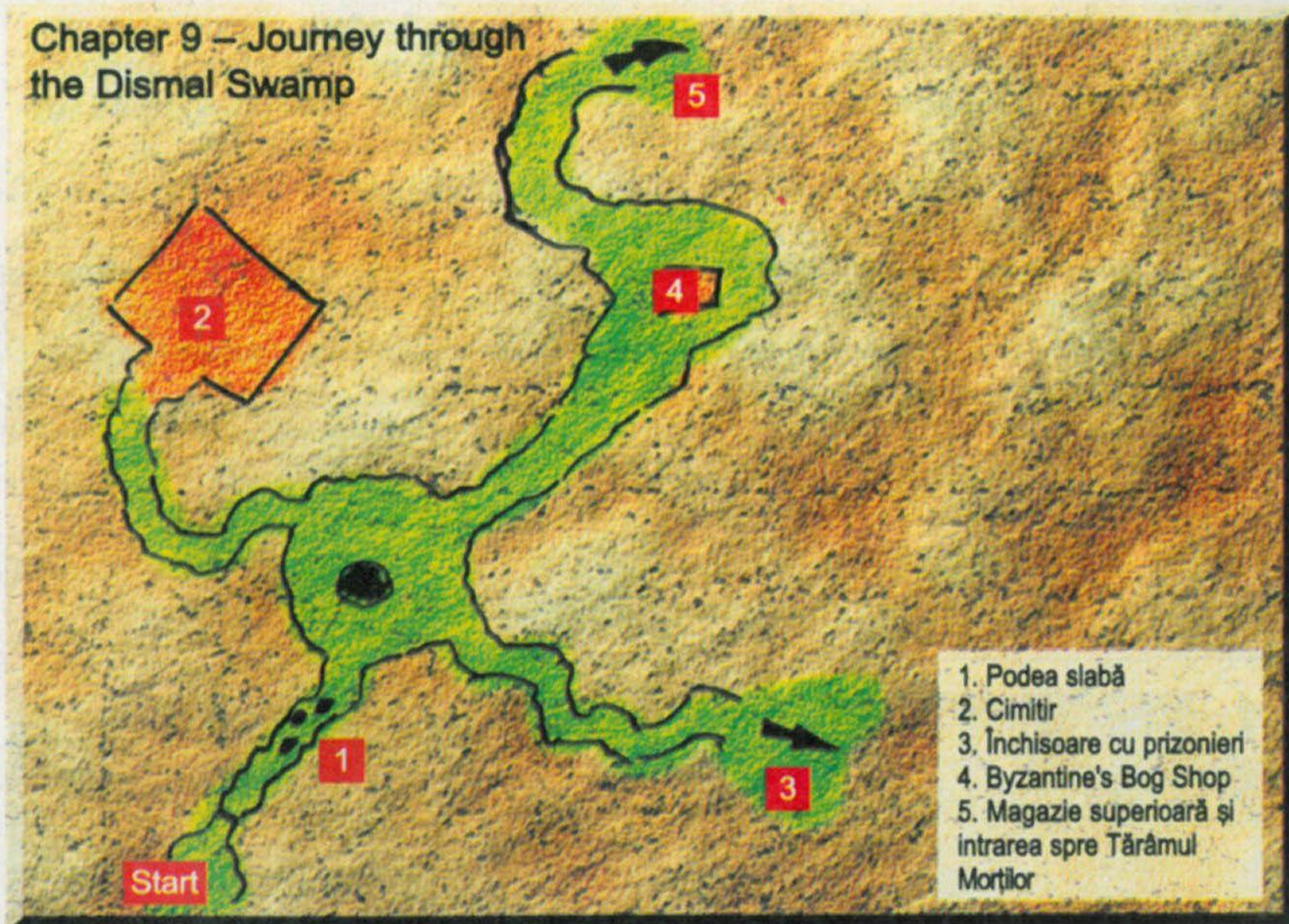
Ce mai pot
găsi în mlaștină
în afară de
Mordwyn?

Mlaștina este plină cu morți-vii, plante uriașe și creaturi elementare curioase. E bine să converțiți încă de la început un Golem de piatră. Acesta câștigă aproape toate luptele, de aceea acordă-i timpul necesar re-



IMPĂIENJENIT? Într-o peșteră de păianjen veți găsi prețiosul "Helm of the Stars".

Chapter 9 – Journey through the Dismal Swamp



Cum înving
aceste bile
ciudate de
energie?

generării, la urma urmei a și costat destul de mult. Cimitirul din nord-vest oferă unele itemuri, dar și o luptă grea cu un Necromant. În tabăra cea mai estică de Ogeri puteți elibera un prizonier, care vă însoțește o vreme și vă ajută în luptă.

Periculos la aceste creaturi sferice este fulgerul, față de care nici măcar vesta "Protect from Shock" nu vă oferă prea multă protecție. Cel mai plin de efect la aceste creaturi este focul. Converteți câteva creaturi, care să asigure diversivitate pentru aceste sfere elementare. Sunt foarte utile și bombardările încărcate cu formule de foc. Dacă găsiți mai multe creaturi elementare la un loc, puteți utiliza un truc: aplicați unui adversar un "Burn" fără ca acesta să vă observe și el își va ataca foarte nervos vecinii.

Unde este tabăra de Ogeri pe care trebuie să o găsim?

Calea spre nord de la răscruce vă conduce peste pod la o mică prăvălie (Byzantine's Bog Shop). De aici, o potecă vă duce la marea tabără nordică a Ogerilor. Într-una dintre clădiri se află un ascensor care vă duce în jos.

Ce mă aș-

În secțiunile de peșteră

teaptă în cacombe?

urmăriți cu atenție podeaua; există porțiuni în care s-ar putea surpa și ați ateriza neplăcut. Totuși aceste locuri sunt interesante căci sub ele puteți găsi arme prețioase și lăzi.

Cum înving
cele două
creaturi mimic
din cușcă?

Nu e simplu să învingi trei monștri mimic odată. Păstrați distanța necesară, pentru a evita sulitele care țâșnesc. Mimicși vă vor urma și își vor găsi sfârșitul rând pe rând în aceste sulite.

Unde pot
să-mi repar
armele în
peșteri?

Cu puțin înainte de încheierea secțiunii de peșteră, un drum îngust vă duce la comerciantul Motoc. Rețineți acest loc, căci prin acesta veți putea aduce poporului și armele pe care le adunați mai târziu.

Mă aflu în ținutul înghețat în fața peșterilor?

O întreagă armată de morți-vii sprijinită de lupi și necromanți vi se pune în cale. Vă găsiți un ajutor dacă îl salvați pe colegul mag de lupi. Dacă ajungeți la drapelul albastru, la nord de acesta îl găsiți pe comerciantul singuratic Loproc. El este să zicem "ultima benzinărie".

Chapter 10 - The Land of the Dead

Cetatea Hecubei este foarte amenin-

În ultima parte a jocului trebuie să dovediți că sunteți un adevărat

tătoare!

maestru mag. Pe lângă asta mai trebuie să realizați și episoade Jump&Run, pentru a evita diferite capcane. Deoarece o descriere pas cu pas ar sparge cadrul permis de revistă, în casceta "Izgonirea vrăjitoare-

Echipamentul meu este destul de slă-

rei" găsiți descrierea a 12 puncte cheie importante, prin care puteți urmări la ce stadiu ați ajuns.

Puteți părăsi cetatea în orice moment înaintea finalei. Comerciantul Lo-

bit, unde gă-
sesc ajutor?

proc așteaptă cuminte să întreprindă reparațiile necesare sau să facă negoț. Înainte de lupta finală verificați-vă în orice caz echipamentul.

Stefan Weiß
t.a. Andrei Ritok-Schotsch
Corneliu Dan

Izgonirea vrăjitoare

Respirați adânc - la sfârșit veți mai avea ceva de lucru. Înainte de a putea sta în fața arhidușmane Hecubah, va trebui să învingeți o mulțime de capcane și monștri. Orientați-vă după screenshot-uri.



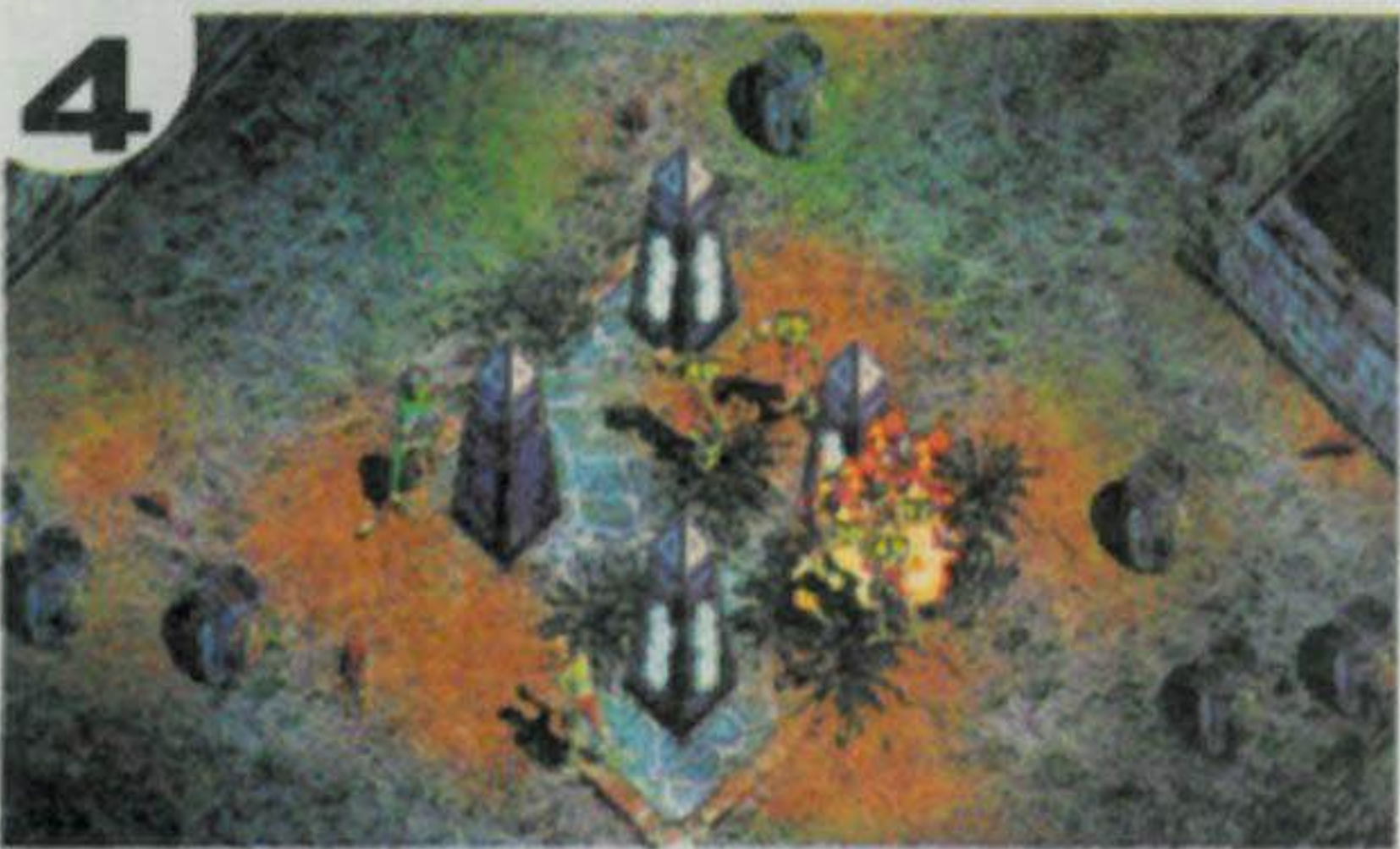
Îngreunați podeaua cu un obiect (de ex. carne) pentru a deschide ușa.



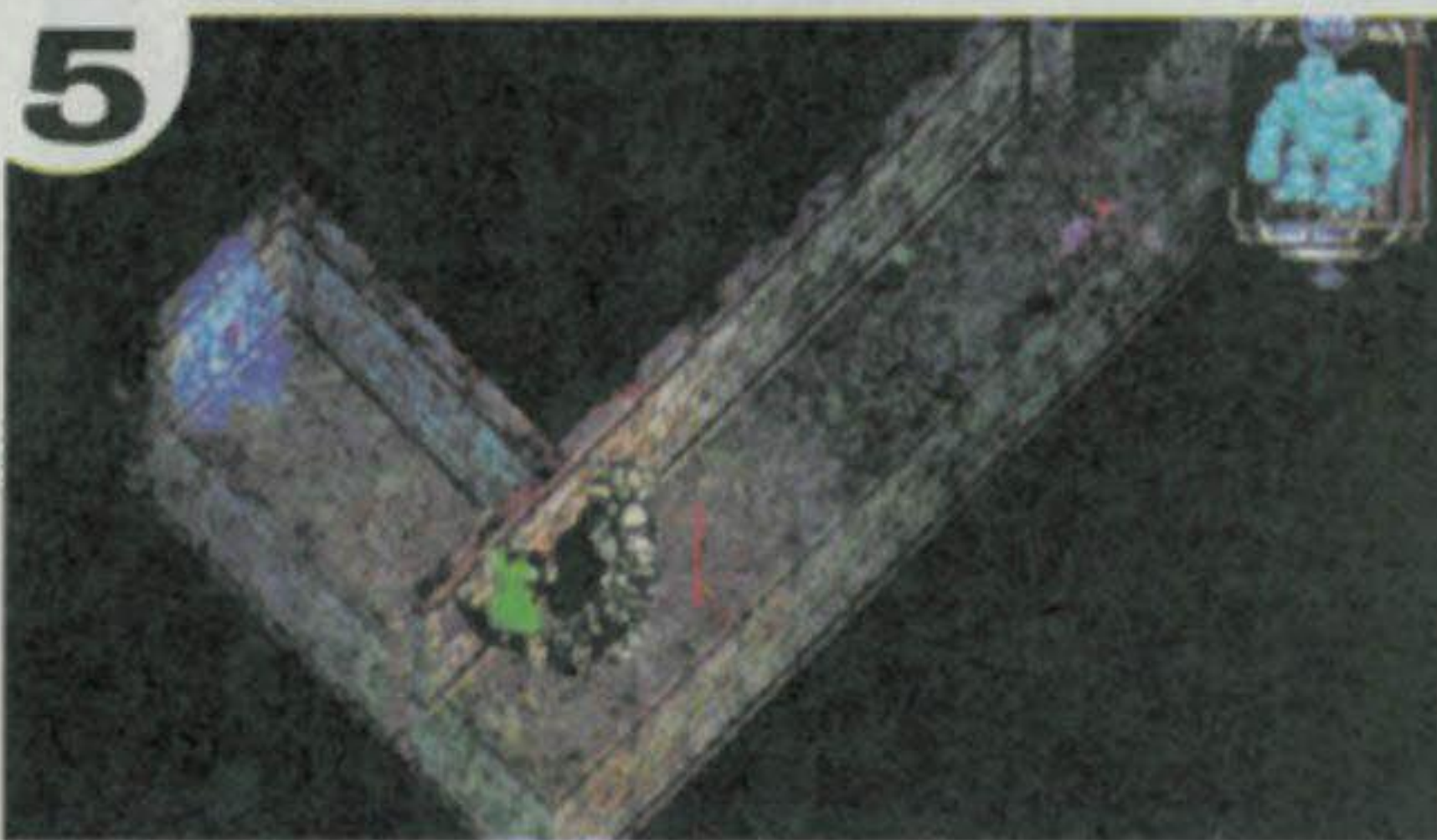
Teleportoarele au trei locuri de destinație. Câmpul de sus duce la start.



Va trebui să împingeți două astfel de pietre pe fiecare câmp pentru a merge mai departe.



Nu vă jucați prea mult cu zombii. Efectul cel mai mare îl obțineți cu "meteorul".



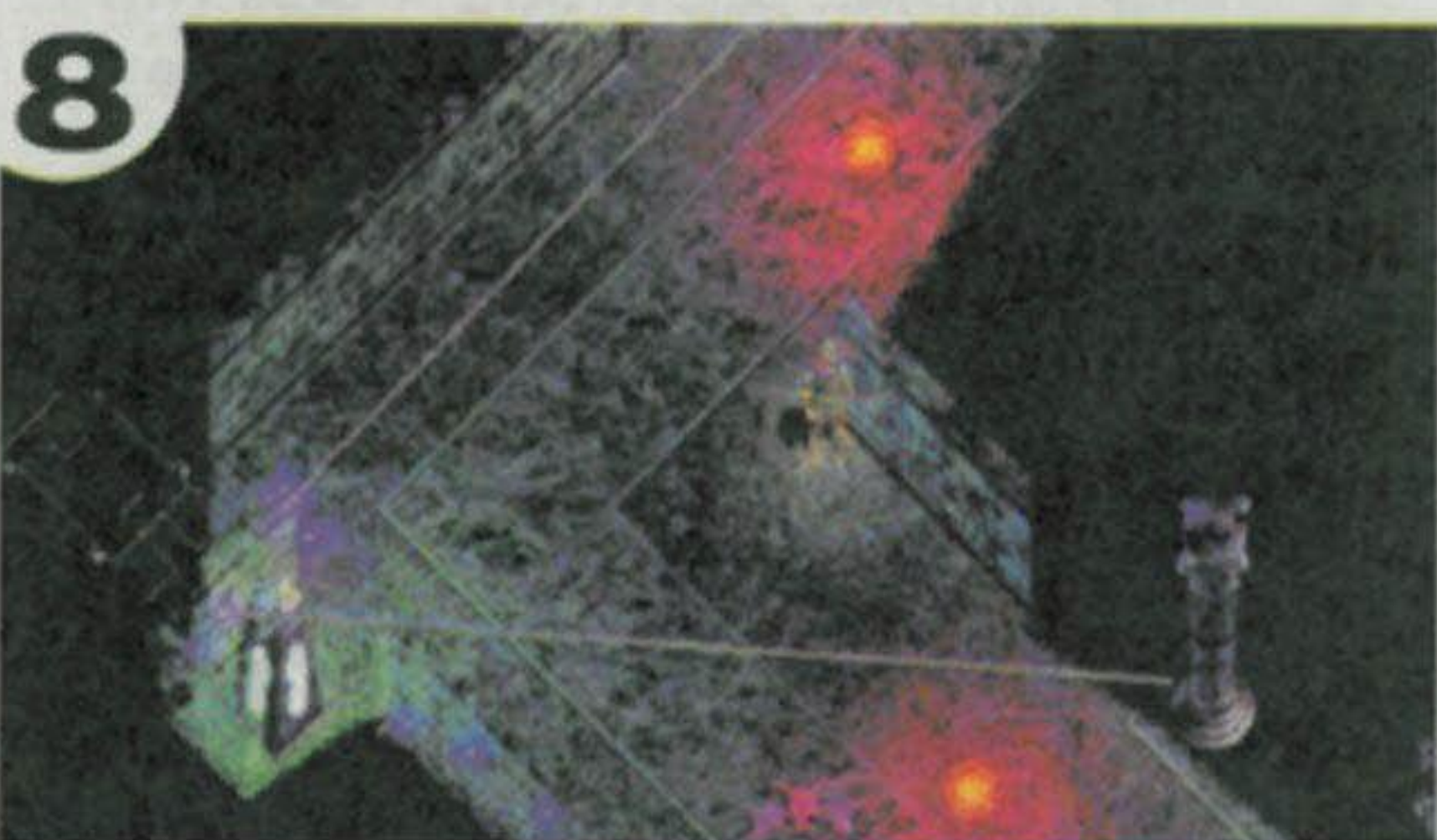
Ambele labirinte cu "ruby" și "sapphire key" vor deveni accesibile trăgând o săgeată în întrerupătorul respectiv.



Chiar dacă încăperea este plină de demoni: trebuie să manevrați cu grijă în jurul bilelor. Activați maneta.



Pentru a trece de bariera laser, va trebui să faceți rost de "Idol Key of the Lich" roșu și albastru. Vor fi necesare câteva teleportări în diferite încăperi.



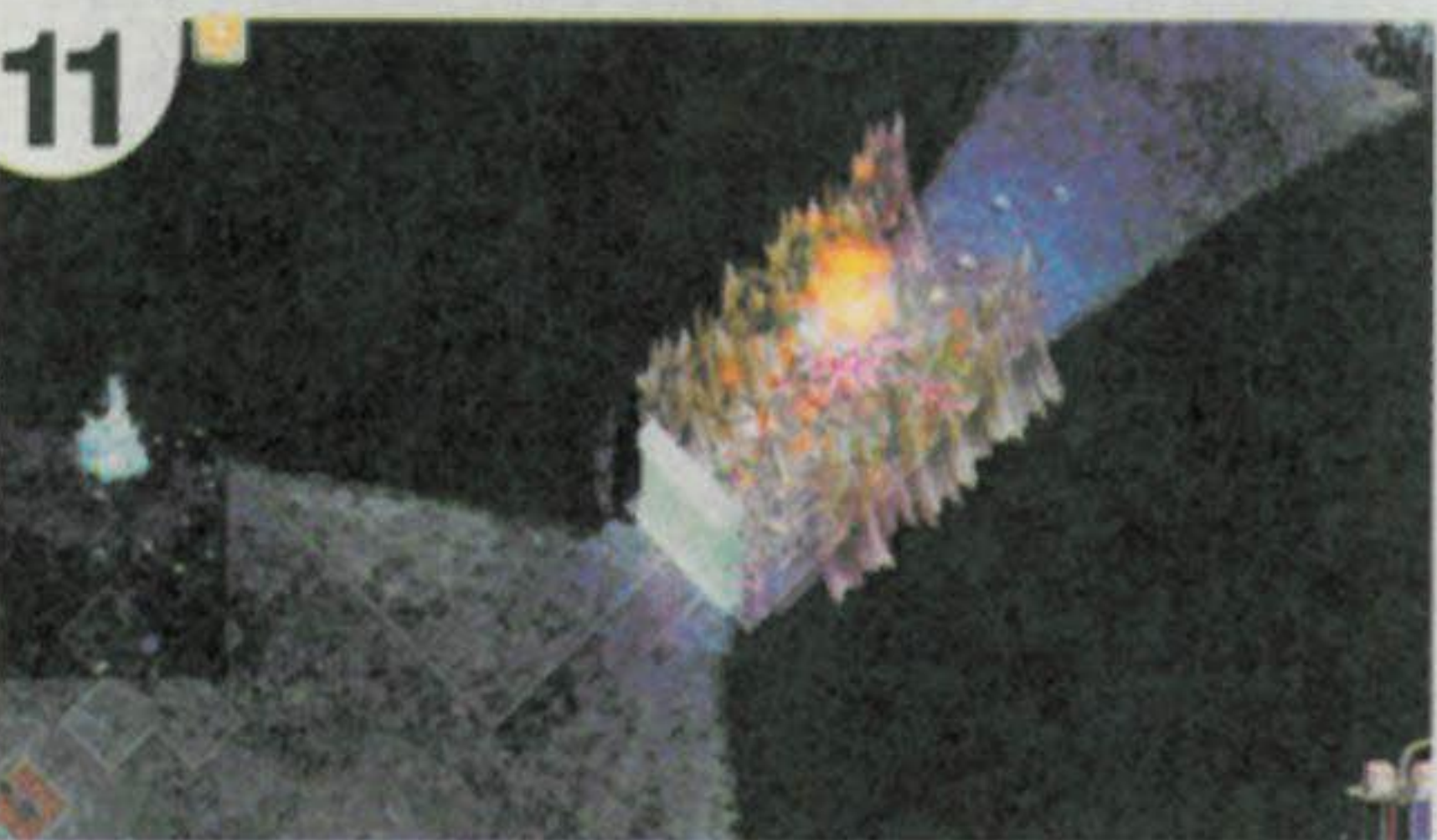
Nu intrați în calea razelor laser. Colțurile zidurilor sunt singurele adăposturi. Maneta de dezactivare este păzită de doi golemi puternici. Atrageți-i în raze.



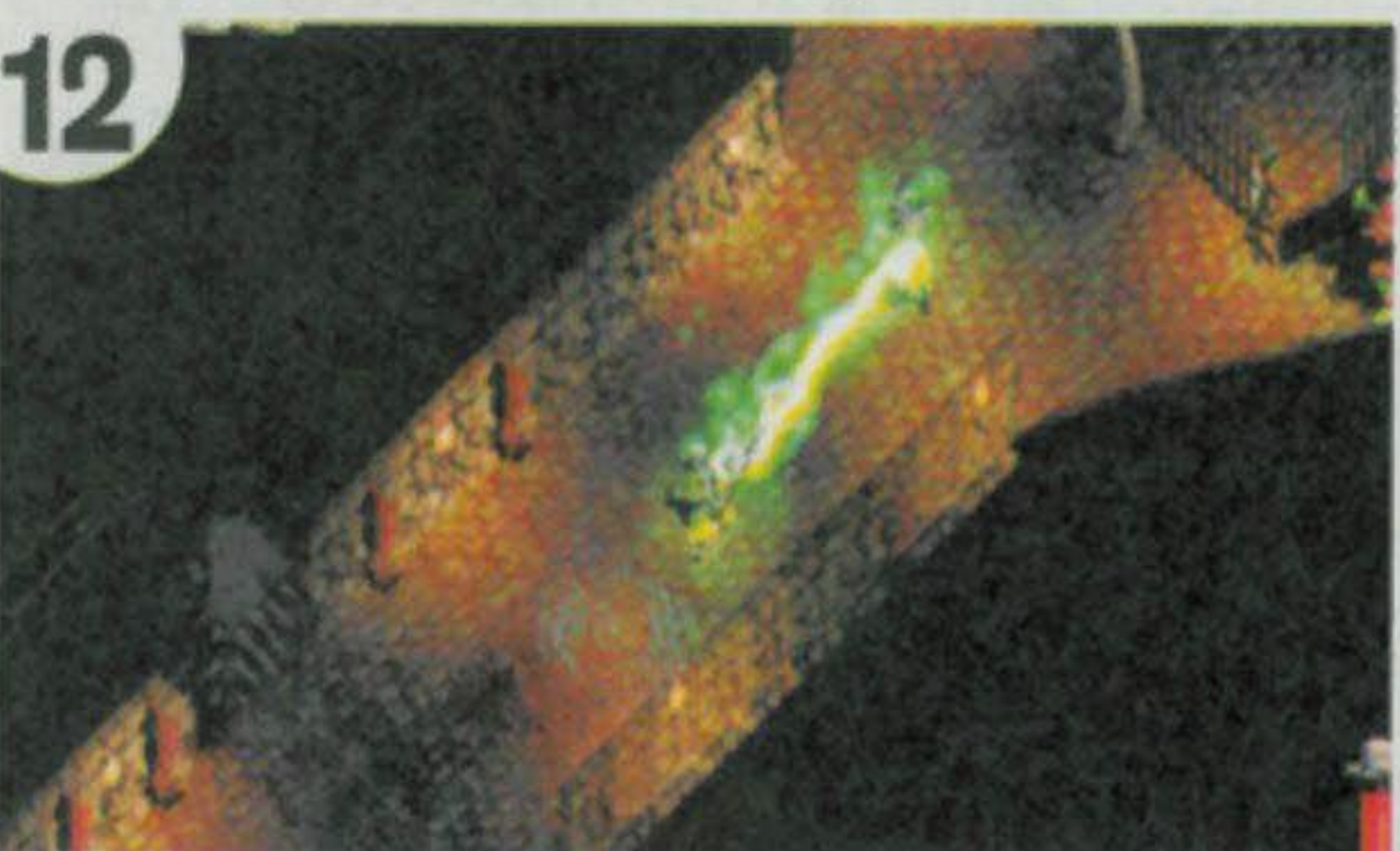
Înainte de putea părăsi sala tronului cu liftul vă mai așteaptă o luptă cu morți vrăjitori. Converteți mai bine un golem să vă ajute.



Șimai mult laser. Trebuie să trageți mai multe manete pentru a dezactiva capcana. Pereții albaștri vă oferă protecție. Golemii și morții-vii care apar pot fi omorâți prin reactivarea laserului.



Trageți-vă spre intrare și bombardati arma-ta cu săgeți inferno și vrăji meteor. Converteți un golem și curățați cu ajutorul lui restul iadului.



Hecubah este păzită de câțiva ogari pe care-i puteți converti fără probleme. Provocați-o pe vrăjitoare la luptă pentru ca să nu poată vrăji alți monștri. Folosiți "Staff of Oblivion" și săgeți inferno.

The Sims

Ce e mai spectaculos decât viața? Nimic! Să vedem cum trebuie să luptați în viață ca Sim.

FACTS

■ PRODUCĂTOR Maxis ■ DISTRIBUȚIE Electronic Arts ■ PREȚ cca. DM 80,- ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Interzis sub 12 ani

În familia Sim sunt posibile sărbători ametoare și scene de dragoste înduioșătoare, la fel ca și incendii în bucătărie sau jafuri nocturne. Tips-urile noastre vă ajută să vă descurcați ca Sim.

Decorul

Baia:

Fiecare Sim are inevitabil nevoi igienice. Așa că trebuie să existe măcar o toaletă și un duș (doar spălarea mâinilor nu este de ajuns).

Camera de zi / dormitorul:

Ca novice, aveți prea puțini bani pentru un spațiu separat pentru zi și pentru somn. În orice caz, cumpărați ca echipament de bază un pat - fără de care nu se poate. Dacă aveți ceva mai mulți bani, poate fi chiar un pat confortabil. Veți avea parte de nopți odihnitoare și astfel economisiți și timp. O noptieră împreună cu un ceas deșteptător vă împiedică să dormiți prea mult (veți fi trezit cu 2 ore înainte de a merge la servici). Acum ar trebui să se ivească doar o ocazie de a șede confortabil și cel puțin ceva distracție. Dacă vă puteți permite, cumpărați televizorul color. Puteți viziona programele

Bucătăria:

împreună cu prietenii.

Pentru început aveți nevoie de un frigider, și, pentru că un proaspăt Sim nu poate încă găti, aveți nevoie de o mașină de gătit. Cuptorul cu microunde și robotul de bucătărie (economisește suprafață de lucru) produc mâncăruri nutritive și delicioase. Alimentele nepregătite nu țin prea mult. De asemenea, ar trebui să se mai afle aici o masă și un scaun.

Decorațiuni:

Niște plante, tablouri și mai ales lămpi, înfrumusețează camerele. Dacă, de exemplu, bucătăria nu e luminată pe timpul nopții, Simul dvs. nu se simte deloc bine acolo.

De ce mai am nevoie?

O alarmă în apropierea intrării este o achiziție ce merită toți banii. Chiar dacă poate vă sperie costurile, totuși instalația vă apără de hoți, care acționează mai devreme sau mai târziu. Alarma are grijă în mod automat ca poliția să fie chemată. Hoțul este astfel prins, dvs. sunteți despăgu-

bit pentru daune și primiți pe deasupra și o recompensă. În afară de asta, aveți neapărat nevoie de un telefon, pentru a-i putea suna pe ceilalți Simși și a beneficia de alte prestări de servicii. Aveți grijă ca telefonul să nu se afle în dormitor, altfel sunteți în primejdie de a fi sculat din pat de sunetul acestuia. În caz că mai târ-

Personajul

Câteva tips-uri, pentru a nu vă enerva mai târziu din cauza personajului dvs.

Are vreo influență asupra jocului înfățișarea personajului meu?

Nu! Alegeți un echipament care vă convine. Spre deosebire de oamenii reali, Simșii nu acordă o atenție deosebită formalității în cartierul lor.

Cum să aleg valorile personajului meu?

O atracție a jocului constă în mărirea valorilor. Totuși ar trebui să fiți atent asupra unor puncte:

Ordonat: Simșii pedanți fac curat și trag apa după ce au fost la toaletă. Dar, fiindcă menajera nu e prea scumpă, puteți liniștit să alegeți această valoare mai mică.

Extrovertit: Un Sim extrem de deștept are nevoie de multe contacte sociale și suferă puternic de singurătate. Însă pentru că nevoile sociale nu sunt ușor de satisfăcut, ar trebui, ca începător, să alegeți aici o valoare mică.

Activ: Cu cât e mai activ Simul, cu atât e mai mare nevoia de mișcare și sport (de exemplu, jocul de baschet, înotul, etc.). Un Sim hamal se bucură mai degrabă de o seară comodă la televizor.

Jocuri: Aici ar trebui să alegeți o valoare mare, pentru că Simului dvs. îi va plăcea atunci orice fel de joc. Indiferent că e numai șah sau joacă împreună cu copilul în odaia păpușilor - aceasta mărește valoarea distracției.

Cumsecade: A fi un om cumsecade ajută în ceea ce privește contactele sociale. Cine dorește să aibă ca prieten pe cineva care jignește încontinuu sau are chiar înclinații spre brutalitate?



DISTRACȚIE PENTRU ÎNTREAGA FAMILIE La flipper se pot amuza mai mulți Simși deodată și să-și aprofundeze relațiile de familie. Astfel se satisfac mai multe necesități în același timp.

ziu veți face un șemineu sau o vatră, nu uitați să agățați prin preajmă un avertizor de fum.

Evaluarea instalațiilor

În desfășurarea jocului, aveți grijă să cumpărați pe cât posibil bunuri de valoare mare. Înlocuiți la timp patul cu un model mai confortabil. Obiecte precum combina audio și TV-ul cu ecran lat provoacă multă distracție dvs. și oaspeților dvs.

Ziua este mult prea scurtă pentru a satisface toate necesitățile

Pentru că de-abia veți reuși să măriți toate valorile în aceeași zi, ar trebui să lucrați în schimburi zilnice. Ocupați-vă, de exemplu, într-o zi de distracție, ziua următoare de prieteni și apoi de îmbunătățirea aptitudinilor dvs. Astfel puteți să vă ocupați intensiv de aceste valori și să le îmbunătățiți atât de mult încât să facă față câțiva timp. Igiena, presiunea vezicii și foamea ar trebui bineînțeles să fie cumpătate.

Simul meu nu-și intră în ritm dimineața.

Simșii au nevoie de aproximativ 20 de minute sub duș și un sfert de oră pe toaletă. Dimineața totul e la limită. Deșteptătorul sună cu două ore înainte să vină mașina. Dacă nu vă descurcați cu timpul, mai bine vă trimiteți personajul la timp la

culcare și de aceea să-l sculați manual ceva mai devreme. Gândiți-vă: dacă mergeți fericit la servicii, aveți mai mult succes în meseria dvs.

Prietenii din prima zi.

Folosiți primele zile petrecute în cartier pentru a cunoaște cât mai mulți oameni posibil. Numai după ce ați făcut cunoștință puteți mai târziu să-i sunați.

Primesc un telefon de la bancă. De ce?

Aruncați o privire în cutia dvs. poștală. După cum și în viața de zi cu zi primiți în mod repetat facturi și aici ele trebuie achitate.

Cât timp așteaptă mașina dimineața?

Branșa șoferilor din colectivitatea dvs. este foarte răbdătoare. Mașina (și autobuzul școlii) așteaptă o oră întreagă în fața ușii dvs. Atâta timp cât urcați la timp în mașină, aceasta nu are consecințe pentru dvs.

Pot fi împăcate mai multe necesități în același timp?

Sigur! O cină cu prietenii la o masă frumoasă cu scaune comode de exemplu, împlinește în același timp patru cerințe (social, spațiu, foame și confort).

Asemănător e cazul unei serate TV împreună cu un amic, sau al unei runde sociabile de Flipper.

Necesități

Cum trebuie să satisfaceți nevoile Simului dvs.

Foame

Primirea hranei în mod regulat este absolut necesară și vă ține Simul în viață. Nu vă apropiați de alimentele artificiale și de snacks-uri - costă prea mult și nu sunt consistente.

Confort

Un scaun comod, un fotoliu sau o canapea ajută la creșterea acestei valori. Deosebit de important: pentru că și așa dormiți în mod regulat, patul dvs. ar trebui să aibă o valoare mare de confort, astfel împrăștiți această valoare în mod proverbial, prin somn.

Igienă

Împotriva mizeriei zilnice ajută numai spălarea regulată. Un duș pe zi este de ajuns. Mai ales Simșii pedanți se spală cu plăcere pe mâini, după ce merg la toaletă.

Treaba mică

Ca orice om normal, și un Sim trebuie să meargă în mod regulat în "locșorul tăcut". Dacă ați adunat ceva avere, ar trebui să cumpărați o toaletă Hightech. Spală automat și, pe deasupra, este comodă.

Energie

Această valoare se regenerează prin somn. Dacă în timpul zilei sunteți cumva prea obosit, vă ajută o cafea Espresso. La nevoie ajunge și un pui de somn pe canapea. Important: dacă în ciuda extenuării nu mergeți la culcare, Simul dvs. cade pe undeva și adoarme. Trebuie înțeles că o noapte pe podeaua rece nu este tocmai odihnitoare.

Distracții

Uitatul la televizor, jocurile, dansul, ascultarea muzicii și celelalte asemenea măresc valoarea distracției. Cine nu face altceva decât să lucreze și să doarmă, va deveni mai târziu depresiv.

Viața socială

Contactele sociale sunt foarte importante. Dacă nu locuiți singur, această valoare poate fi mărită prin discuții și activități cu membrii familiei. În afară de faptul că Simul dvs. îi merge bine când se află în societate, cercul său de cunoștințe crește în mod constant.

Locuință

Într-o cameră sărăcăcioasă și slab luminată nu se simte nimeni bine. Procurați-vă decorațiuni sau mobilier valoros. În exterior, pa-turile de flori creează o ambianță plăcută.



SITUAȚIE INCENDIARĂ Scaunul stă prea aproape de șemineu și a luat foc. Ca norocul că pe perete se află un senzor de fum, care alertează pompierii. Scaunul nu provoacă daune.



PLANUL AȘEZĂRII Harta străzii Simșilor la începutul jocului. Este de ajuns o privire pentru a afla prețurile caselor sau ale terenurilor.

Cartierul

Unde ar fi cel mai bine să mă mut?

Alegeți căsuța din strada Sim 6. Chiar dacă terenul din strada Sim 9 este foarte ieftin, mergeți mai departe dacă doriți să cumpărați o casă gata construită. Să construiești din temelii e mai costisitor decât să cumperi ceva de gata. La început nu are nici un sens

Situația de la început

să-i aruncați din casă pe locatari (novici), pentru că atunci numai cei de la Spinnweb vor locui în cartier.

Când începeți jocul, numai pe 5 din 10 terenuri sunt construite clădiri și dintre acestea numai trei sunt locuite. Dacă introduceți acum un nou personaj

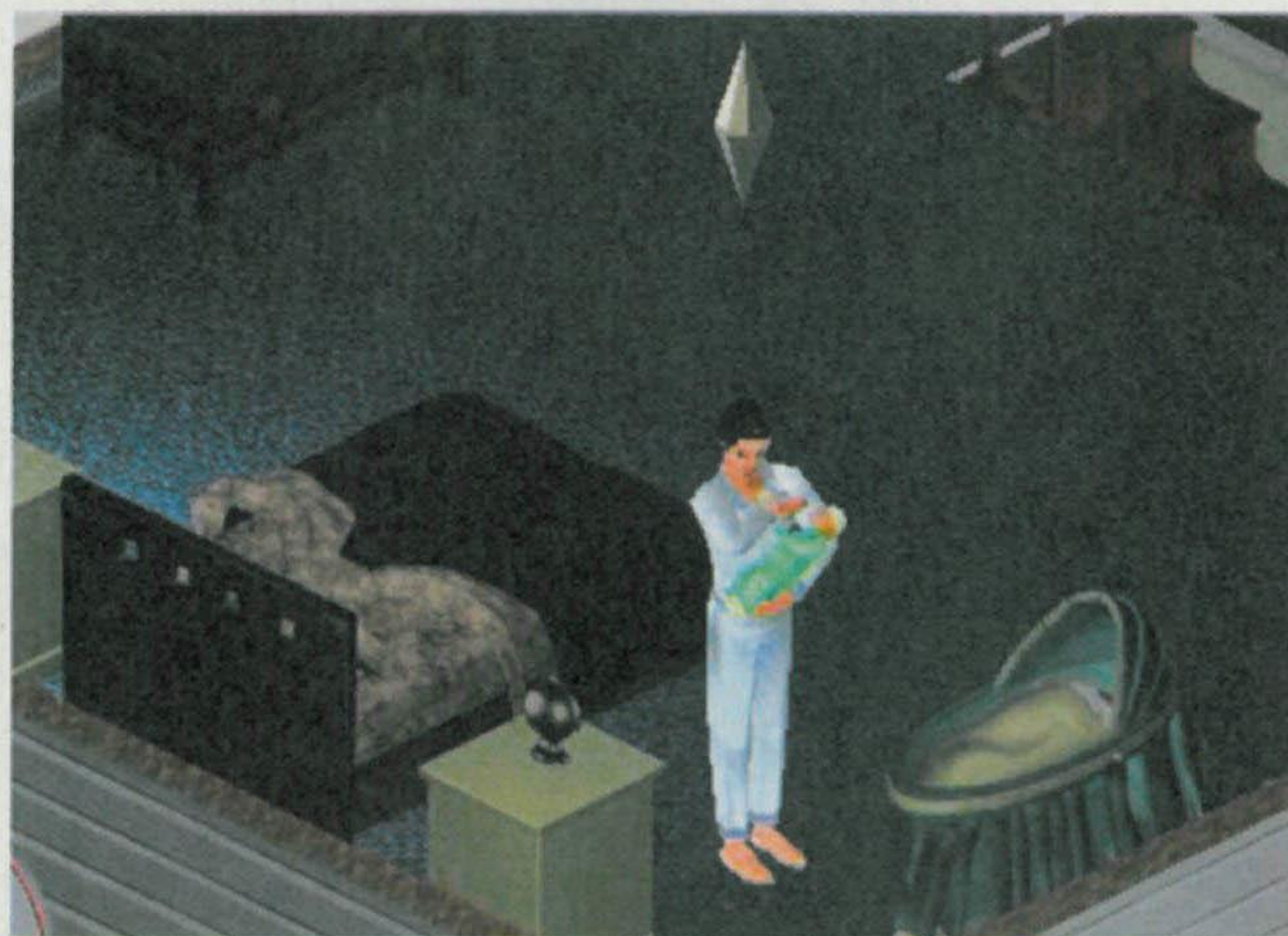
Cum fac rost de copii?

în joc, în afară de dvs., atunci în cartier trăiesc numai 5 persoane. Pentru început este de ajuns. Jucați cu personajul dvs. până când cartierul nu va mai avea Simși destui cu care să vă puteți împrieteni.

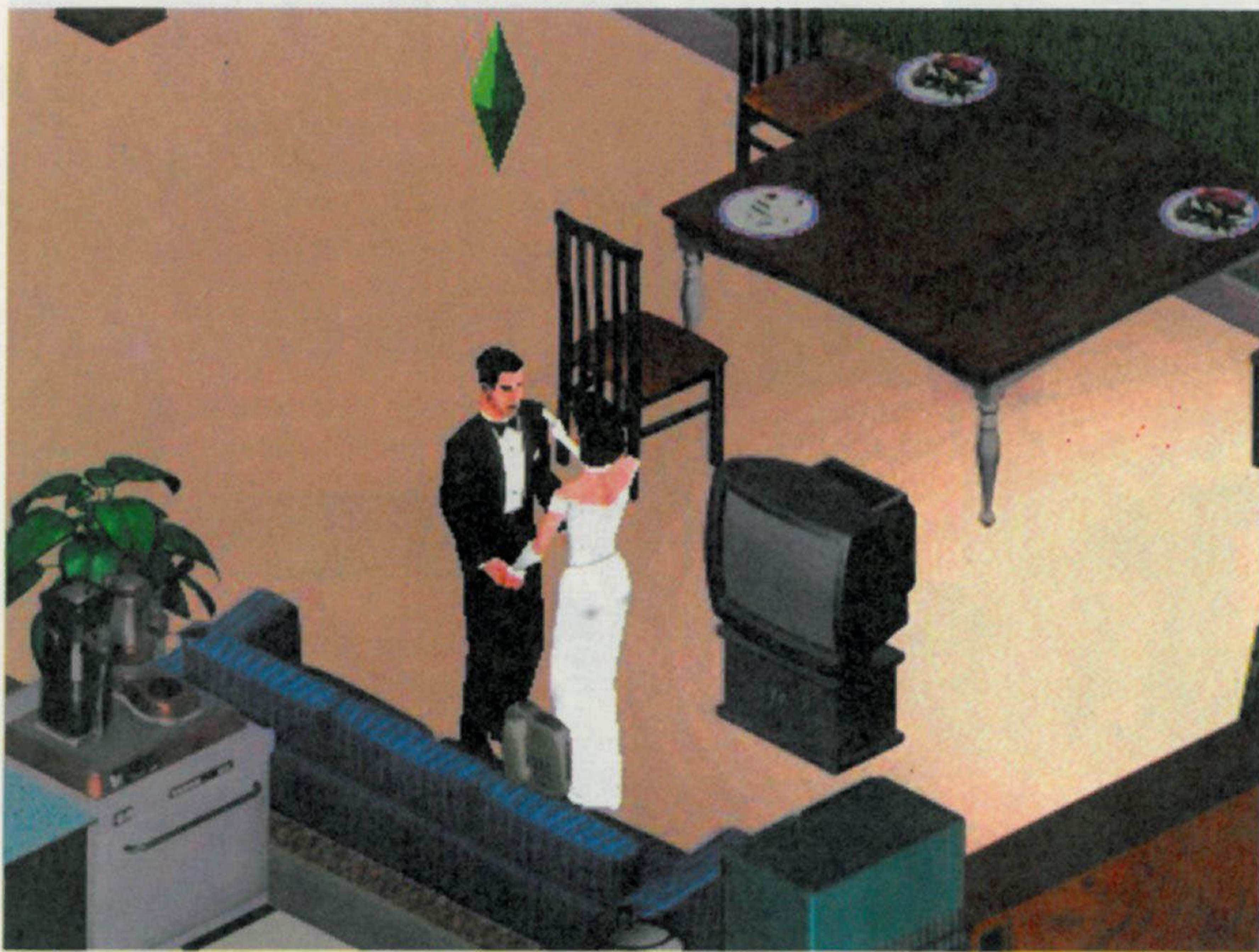
Există 2 posibilități să aveți un copil în lumea Simșilor. Ori primiți un tele-



AJUNGE TELEFONUL? Uitați tot ce vi s-a spus despre cum să aveți copii. În lumea Simșilor sunteți sunat și bebelușul apare.



DESTUL DE OBOSITOR Sugarul trebuie îngrijit zi și noapte. După cum se poate vedea pe indicatorul stării de spirit, asta te calcă pe nervi.



ÎN ALB COMPLET Simșii sunt un popor destul de spontan. Nunta va fi ținută în camera de zi și nu durează decât 5 minute. Când doi burlaci se căsătoresc, este rentabil și din punct de vedere financiar.

fon de la serviciul de adopții, ori partenerul dvs. vă întreabă dacă ați dori un copil cu el. Indiferent de modul în care obțineți un copil, lipsește de pe podea un leagăn cu sugarul.

De ce trebuie să am grijă la apariția copilului?

Nu vă faceți iluzii. A avea un copil este cel mai obositor lucru pe care-l poate trăi familia Sim. Sugarul trebuie menținut întotdeauna într-o dispoziție bună. Nou-

născutului nu-i pasă câtuși de puțin dacă părinții dorm sau nu. Dacă nu vă ocupați îndeajuns de copil, acesta va fi luat de către cei de la Asistența Socială și întregul efort va fi fost în zadar.

Copil și servicii - se poate?

Chiar dacă nu va fi ușor, puteți trece cu ușurință peste cele trei zile Sim, de care are copilul nevoie pentru a crește, fără a vă pierde slujba. Pentru

aceasta, ambii părinți trebuie să facă cu schimbul pentru îngrijirea copilului. Evitați astfel ca dvs. sau partenerul să lipsiți două zile consecutive de la servici.

TIP: puteți deplasa leagănul, ca orice altă piesă de mobilier, prin modul BUY. Așezați copilul în așa fel încât să fie mereu în preajma dvs. Noaptea ar trebui să stea într-o cameră vis-a-vis de dormitorul dvs. Astfel veți evita ca amândoi Simșii să se trezească atunci când plânge copilul. Atenție: trebuie să-l treziți manual pe Simul care se ocupă momentan de copil.

Cariera

Ce slujbă ar trebui să-mi caut?

La început nu aveți mulți bani. Ar trebui deci să acceptați primul job bun care vi se oferă, pentru a vă câștiga existența. Cele zece cariere diferite se deosebesc în special prin cerințele lor legate de calificare. În afară de asta, ar trebui să țineți sub supraveghere personalitatea dvs. Un Sim leneș nu este bun ca sportiv profesionist. Pe de altă parte, un Sim foarte activ nu va fi un politician de succes.

Îmbunătățirea cartierului

Chiar dacă, la început, sunteți foarte concentrat asupra propriului personaj, în curând trebuie să se mute mai mulți locatari pe strada Sim. Această evoluție în cartier poate fi descrisă cel mai bine în faze:

Faza 1 – Începutul jocului

La început ar trebui să vă descurcați singur în viață. După ce ați fost avansat de câteva ori și viața cotidiană devine fără probleme, ar trebui să începeți să vă faceți griji pentru înmulțirea familiei. Treceți apoi la faza a doua.

Faza 2 – Un partener

Cel mai bun truc este să aduceți în cartier burlaci. Pentru că fiecare familie, indiferent de numărul membrilor ei, începe cu 20.000\$, ar fi o adevărată risipă să aduceți familii cu mai mulți membri. Înainte de a aduce alți potențiali prieteni, ar trebui să vă găsiți un partener pentru dvs. Cu acest personaj cumpărați apoi un teren la preț convenabil (de exemplu, Sim str.9 pentru 3.500\$) și construiți apoi o locuință/pensiune, ce oferă

în principal cele necesare vieții. Reveniți apoi la propriul dvs. personaj. Nu va dura mult până veți avea primul contact cu personajul dvs. Legați prietenia cât mai repede posibil și încercați să vă căsătoriți. Nu vă faceți griji dacă locuința dvs. pare prea mică. Această problemă se va rezolva printr-o zestre consistentă. Îndată ce vă căsătoriți, banii partenerului dvs. vor intra în gospodărie. Dintr-o dată aveți foarte mulți bani.

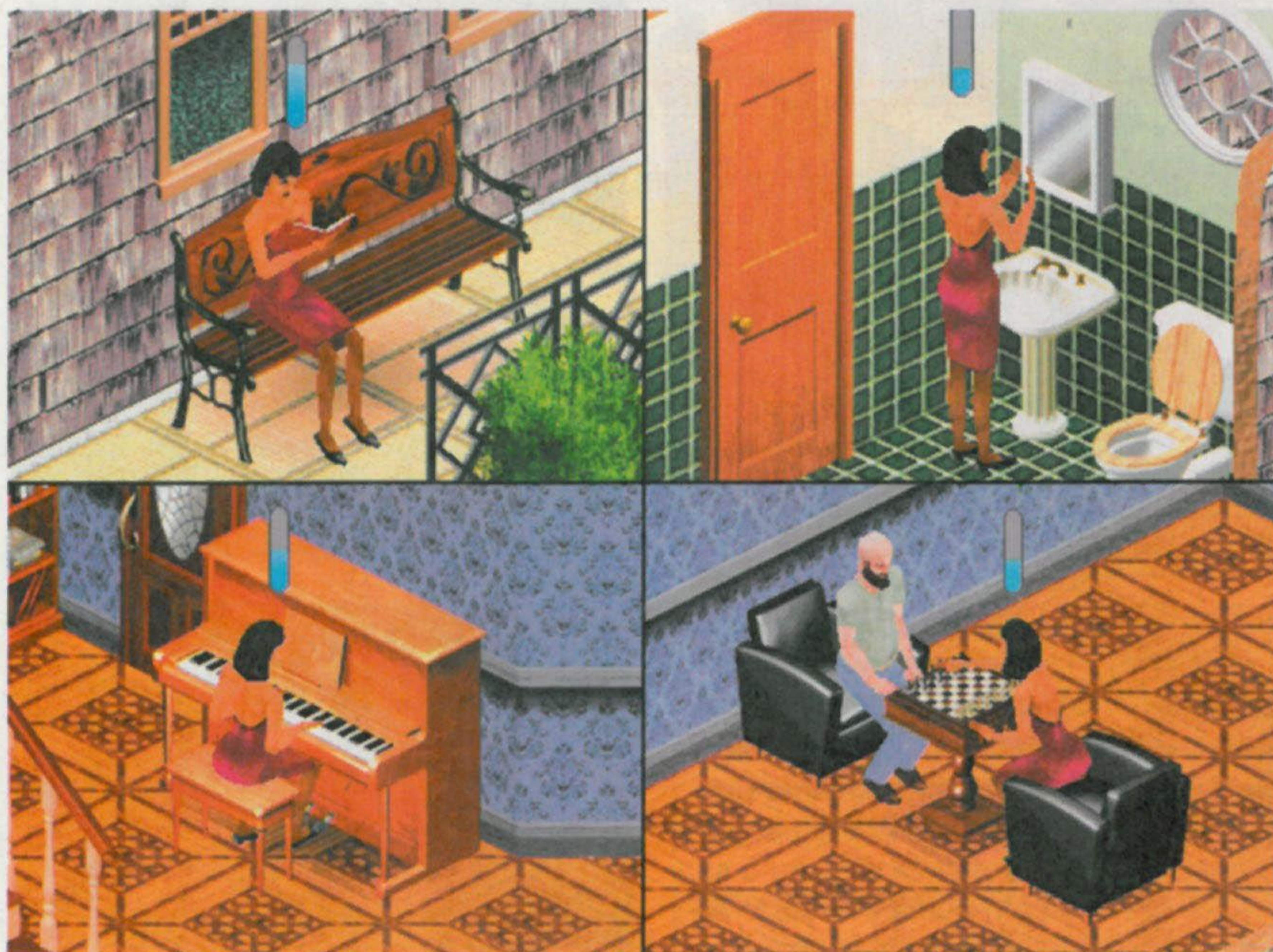
Faza 3 – Mai mulți vecini, mai multe mutări

Imediat după nuntă aveți de ales: vă construiți casa sau vă mutați imediat. Strada Sim 10 este perfectă pentru mutare. Casa e relativ ieftină (totuși prea scumpă pentru un Sim nou) și, în același timp, evacuați o casă valoroasă pentru noi burlaci. Acum puteți aduce doi burlaci noi în cartier, folosind aceeași metodă ca în cazul partenerului dvs.

Jucați o soluție din două și aveți grijă ca noii veniți să se cunoască și să se căsătorească cât mai repede posibil, respectiv să se mute împreună. Urmarea: familia nou formată este de la bun început înstărită (de două ori 20.000\$) și o casă e din nou liberă.

Faza 4 – Dobândirea bunăstării

De îndată ce au fost aduși noi coloni în cartier, puteți să vă ocupați din nou de personajul dvs. inițial. Întotdeauna când vi se termină prietenii, puteți aduce noi personaje în joc, după cum am arătat în faza 3. Pentru a vă folosi de numărul fix de case, ar trebui să achiziționați cât mai repede posibil unul dintre terenurile scumpe, pentru a construi altele.



FĂRĂ HĂRNICIE, NICI O RECOMPENSĂ Pentru a mări capacitatea Simului dvs., vă trebuie noi obiecte: biblioteca, oglinda, pianul și un joc de șah susțin creșterea științei.

La ce trebuie să fiu mai atent în slujba mea?

În primul rând, este important să vă urmați îndatoririle în mod constant. Dacă nu mergeți la servicii două zile la rând, veți fi concediat. Viața profesională a unui Sim pare a fi destul de grea: nu are week-end și concediile sunt foarte scurte. Însă, ceea ce nu există altundeva, este faptul că șefii nu au nimic împotriva dacă vă luați liber fiecare a doua zi. Nici evaluarea dvs. nu are de suferit dacă rămâneți acasă o dată la două zile. Dacă aveți nevoie de timp pentru a vă ocupa de prieteni sau de dvs., luați-vă liniștit liber. E de la sine înțeles că cine nu merge la slujbă nu câștigă nici un ban.

Cum să influențez succesul meu în meserie?

Un fapt este cert: mergeți bucuros la servicii. Cu cât Simul dvs. iese mai echilibrat din casă, cu atât mai plin de succes îi este jobul. Cine nu doarme noaptea și apare la servicii complet epuizat, murdar și înfometat, desigur că nu lasă o impresie bună. În acest caz, ar trebui să stabiliți o zi când să vă odihniți bine. Dacă aveți o meserie ce comportă pericole (de exemplu, sportiv sau polițist), se poate întâmpla să vă răniți sau să suferiți vreo altă nenorocire. Dacă dimpotrivă, sunteți foarte en-

tuziast și bun în job-ul dvs., s-ar putea să bateți la ochi prin performanțe deosebite. Acest lucru va fi răsplătit cu bani sau cu o îmbunătățire considerabilă a valorilor dvs.

Ce este de observat în timpul alocat muncii?

În cazul unei avansări, se poate întâmpla ca timpul dvs. de lucru pe zi să se modifice. Desigur nu este drept ca la puține ore după terminarea lucrului să trebuiască să plecați din nou. Cel târziu după prima zi de lucru, în conformitate cu noul orar, va trebui încă o

Pot să-mi schimb cariera?

dată să vă luați liber, pentru a vă reintra în ritm. Încercați să refuzați din start activitățile nocturne, printr-o avansare. Majoritatea Simșilor din cartier vor lucra în timpul zilei și nu vor fi disponibili pentru contacte sociale.

Bineînțeles! Dacă doriți o nouă provocare, ar trebui să citiți cât mai repede presa zilnică și să vizionați pe calculator ofertele de angajare. Nu vă lăsați impresionat de faptul că într-o carieră nouă trebuie să o luați iar de la început. Calitățile dvs. dobândite înainte sunt păstrate. Dacă îndepliniți cerințele pentru următoarea treaptă în carieră, veți avansat foarte repede (câteodată chiar zilnic!).

Există un "cel mai bun job"?

Greu de spus. Cariera de sportiv este destul de bună pentru că nu aveți ture de noapte, câștigați foarte mult și vă alegeți cu puține puncte calitative. Dacă doriți să vă ocupați mai puțin de prieteni și dacă banii nu vă preocupă în mod deosebit, ar trebui să încercați să deveniți soldat. Chiar și în apogeul carierei dvs., aveți nevoie de numai opt prieteni de familie. Ca politician de marcă, trebuie să afișați o armată de prieteni.



AGLOMERAȚIE Când atingeți treptele superioare ale carierei, aveți nevoie de o întreagă oștire de prieteni. Un Grillparty pentru întregul cartier menține prieteniiile.

Construirea casei

Să vedem cum puteți construi în opt etape, ca Sim "proaspăt" (20.000\$), o casă pentru o persoană. Construcția nu trebuie să câștige un premiu pentru arhitectură, ci să fie practică. Acest tip de casă ar trebui construit pentru Simșii noi, pe care mai târziu îi veți cupla cu un alt Sim (vezi tabelul: "Îmbunătățirea cartierului" de la pagina 168).

Construirea casei

Vreau să construiesc o casă. Pot construi cum vreau?

Cît de mult are sens să combin camere?

În principiu, puteți da frâu liber creativității dvs. în construirea casei. Ar trebui totuși să respectați unele reguli de bază.

De fapt, îl puteți lăsa pe Simul dvs. să se mute într-o hală, fără camere. Cu timpul apar însă complicații. În orice caz, despărțiți baia de restul. Cui îi place să fie privit de vizitatori în timpul unor treburi intime? În afară de asta, numai cu privire la camera respectivă există aspecte atât negative cât și pozitive legate de valoarea locuinței. Dacă veți combina bucătăria și spațiul de locuit, Simul dvs. va trebui să fie ordonat și să ducă întotdeauna gunoiul. Dacă totuși domnește haosul într-o bucătărie separată, aceasta nu-l deranjează pe Simul ce se află în camera alăturată.

Ce-mi aduc pereții oblici?

La o primă privire, pereții oblici au numai dezavantaje. Nu se pot pune nici uși, nici ferestre și suprafața peretelui nu este de loc folosibilă. Însă Simșii prețuiesc foarte mult camerele neobișnuite și se simt bine lângă pereții oblici. Pe deasupra arată și frumos și face cartierul mai

Ce influență au tapetele și pardoselile?

interesant.

Covoarele valoroase și tapetele înfrumusețează camera. Dar nici dacă vă plac camerele verzi cu tapet galben, protejatul dvs. nu o să v-o ia în nume de rău. Influența asupra jocului propriu-zis este redusă. Orientați-vă la culori după cum vă place dvs. Numai un lucru ar trebui evitat: pereții netapețați sunt urâți și scad valoarea locuinței.

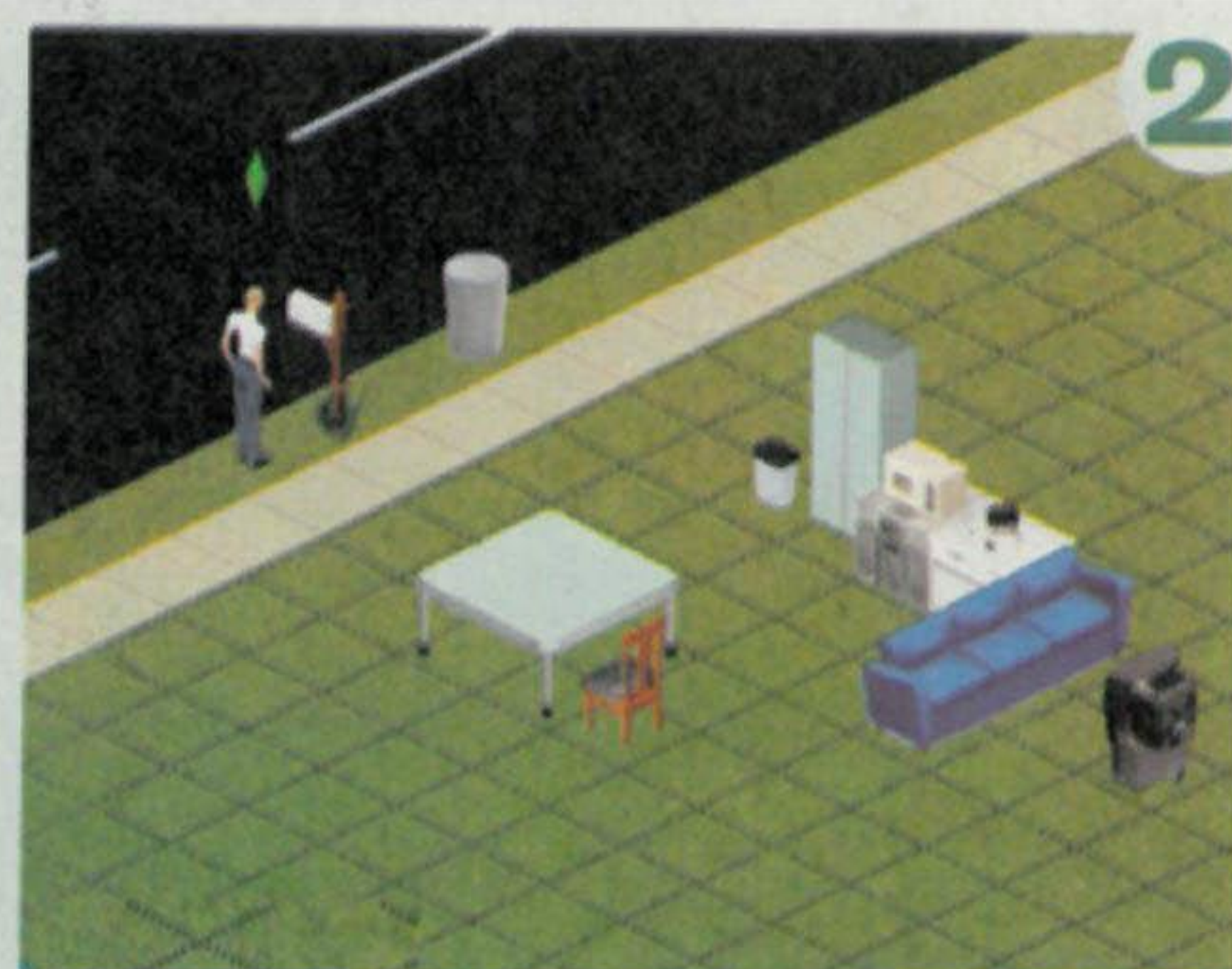
Are rost un al doilea etaj?

În caz că locuința dvs. a atins o anumită mărime, ar trebui să vă gândiți la un etaj superior. Astfel camerele simple ale Simșilor rămân accesibile. Ar trebui să vă străduiți prin toate deciziile de construcție să păstrați căile de acces cât mai scurte posibil. Coridoarele lungi și căile întortocheate nu-i plac nici unui Sim. Dormitoarele cu băi încorporate se potrivesc perfect pentru primul etaj. Oaspeții nu au ce căuta acolo și membri familiei își au acolo propriul regat. Scările ar trebui să dea fie în camera de zi, fie în bucătărie.

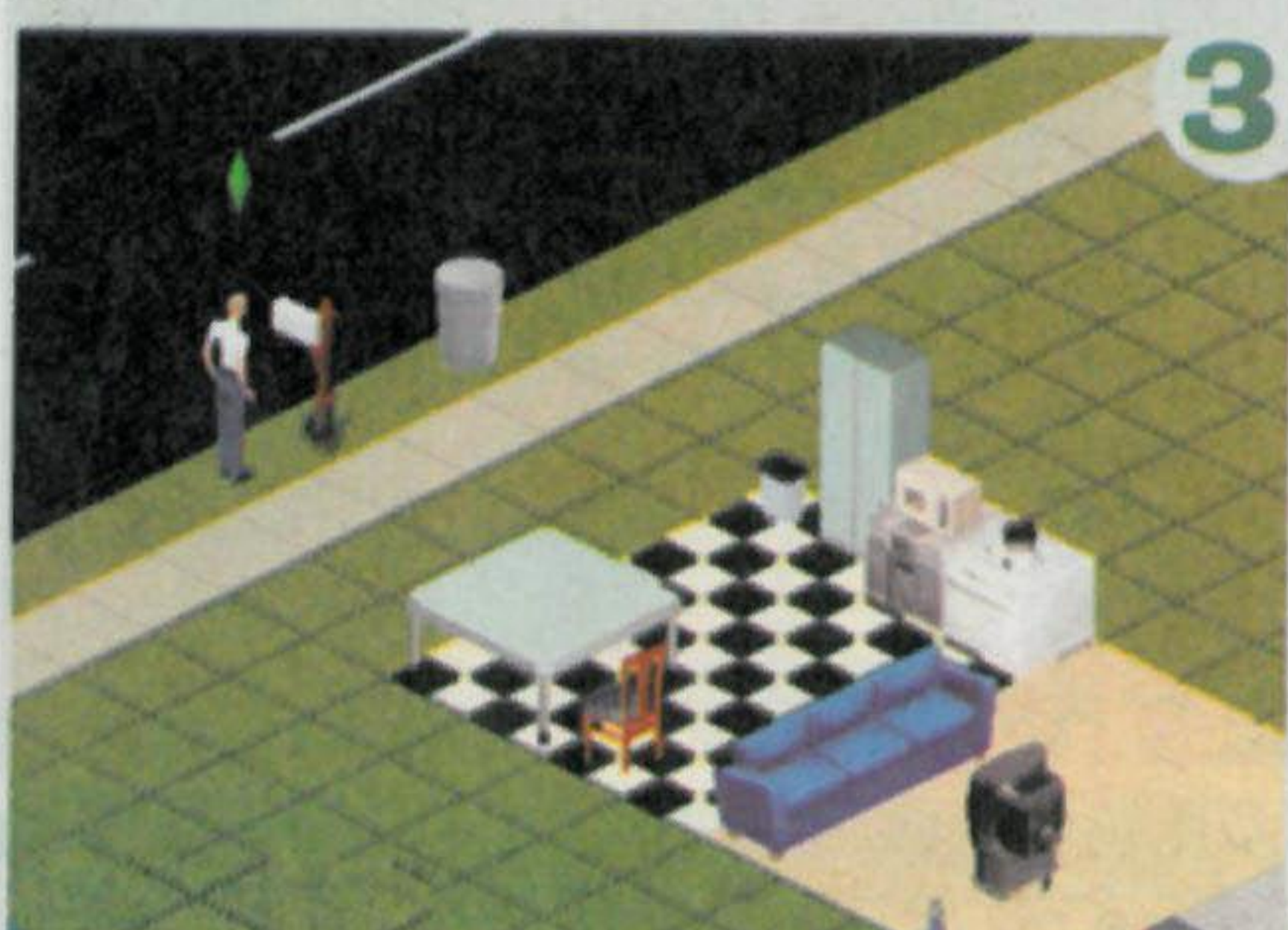
Florian Weidhase
t.a. Ioan Praja



TERENUL Pentru 3.500\$, am cumpărat terenul din strada Sim nr.9.



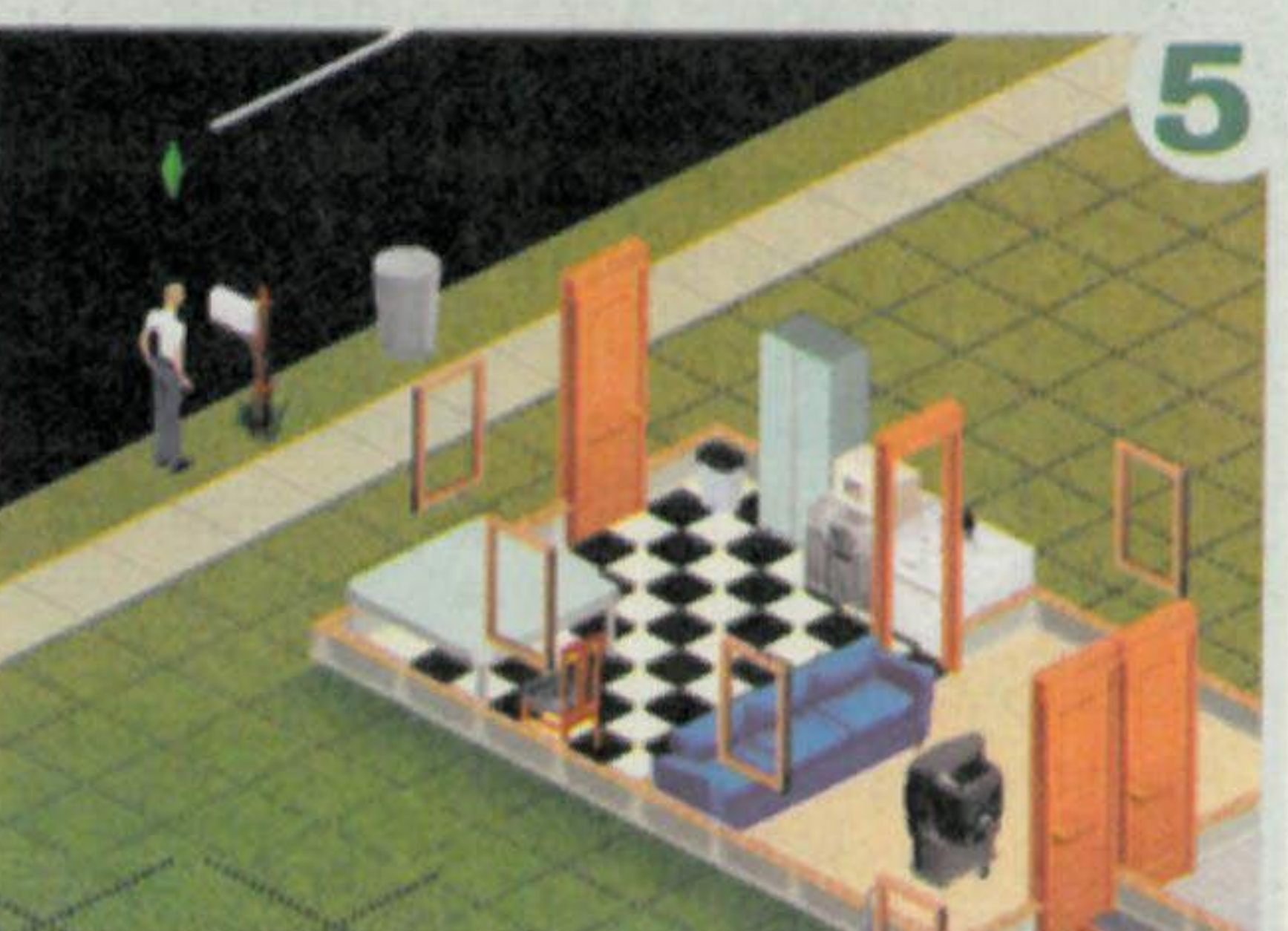
PRACTIC Apoi cumpărăm instalațiile necesare și le aranjăm.



ATENȚIE! Acum urmează podelele. Aveți grijă ca peste tot să fie spațiu suficient.



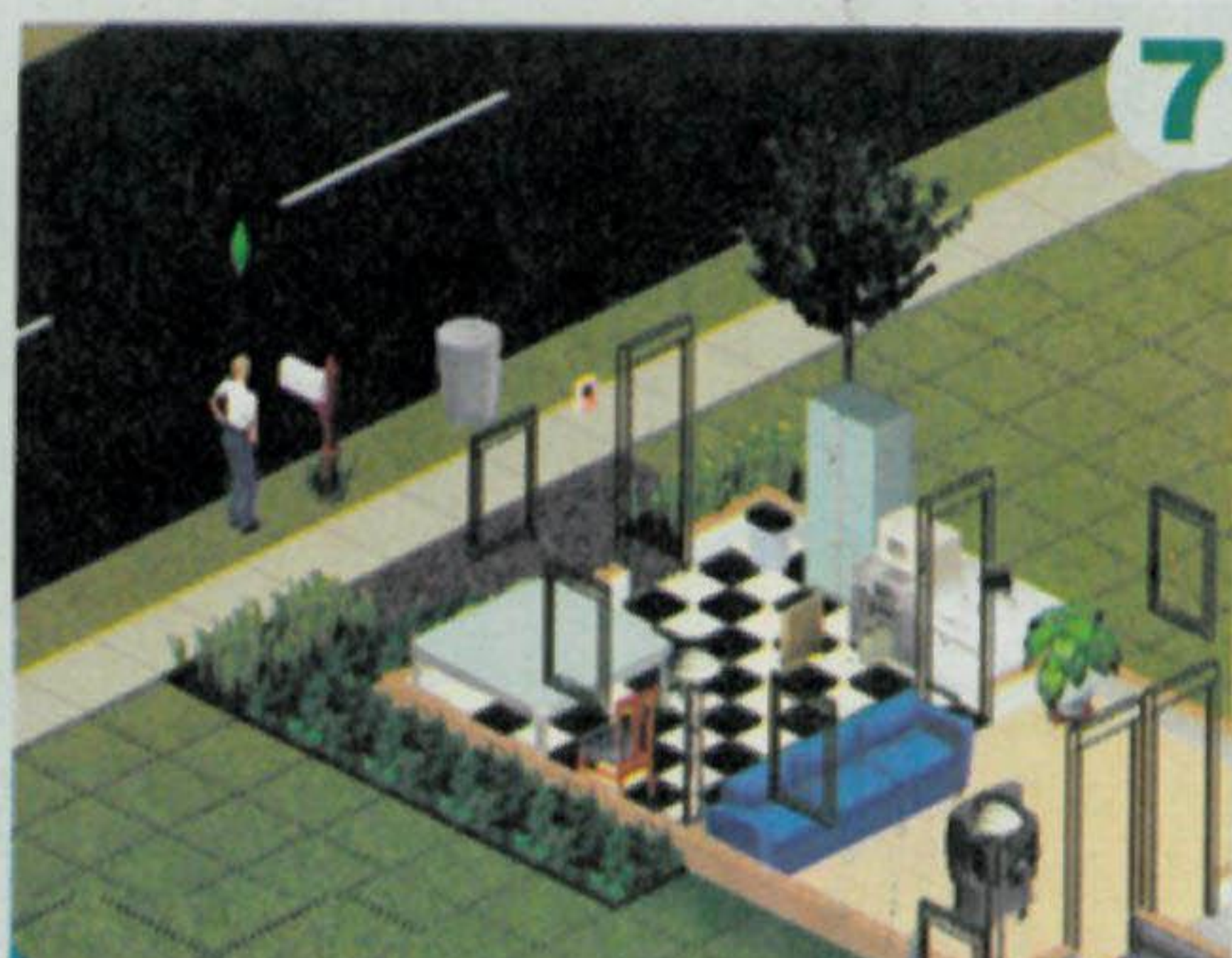
PIATRĂ PESTE PIATRĂ Dacă sunteți sigur că încapă tot mobilierul, construiți pereții.



SĂ FIE LUMINĂ Pentru început, sunt suficiente uși și ferestre la un preț convenabil.



GATA! Am pus pe picioare o casă pentru prețul convenabil de 17.758\$.



APROAPE GATA Acum lipsesc doar lămpile și decorațiunile - și locuința este gata.



CULOAREA Tapete la preț convenabil și o zugrăveală de exterior plăcută ochiului.

Planescape Torment

Staubies și cartea morților - vă spunem cum puteți începe cel mai bine călătoria prin tărâmul morților-vii.

FACTS

■ PRODUCĂTOR Black Isle ■ DISTRIBUȚIE Virgin Interactive ■ PREȚ cca. DM 90,- ■ TERMEN DE APARIȚIE A apărut deja ■ Interzis sub 12 ani

Credeți că blestemul celor fără nume s-a abătut asupra dvs.? Nu mai știți cum să ieșiți, nici cum să intrați în uriașa lume din Planescape Torment? Relaxați-vă și folosiți tips-urile noastre la acest joc neobișnuit.

Împărțirea punctelor



CUM SĂ DEVII OM Distribuția punctelor la crearea caracterelor vă stabilește stilul de joc.

Cum să distribui cu măsură punctele personajului?

În general, ar trebui să creați un personaj pe cât posibil echilibrat. Nici o valoare nu ar trebui să fie sub 10. Specialiștilor le este greu să ajungă la un nivel mai mare. Dacă alegeți o anumită direcție în joc (luptător, magician, etc.) trebuie să fiți atent pentru că valorile se completează una pe alta. Pentru început e mai rentabil să măriți doar una sau două valori, pentru a rămâne destule puncte disponibile pentru celelalte. Găsiți mai mul-

Configurarea personajelor

Observații: datorită regulilor AD&D, valorile de start sunt îngrădite la maximum 18. Pe parcursul jocului puteți însă mări această valoare maximală.

Carismă (CH)

Personajul dvs. are o putere de convingere mai mare, cu o carismă cu nivel mare. Astfel devin și minciunile dvs. mai credibile. Un alt avantaj al unei carisme ridicate este reducerea prețurilor unor obiecte în magazine.

Îndemănare (GE)

O valoare nu tocmai neglijabilă pentru luptători, pentru că oferă clasă în înarmare și viteză. Pentru hoți este de asemenea o valoare importantă, pentru că primesc un bonus pentru furt.

Inteligență (IN)

Cine dorește să aibă mult de-a face cu formule magice, trebuie bineînțeles să posede destulă inteligență. Această valoare stabilește numărul și nivelul formulelor unui magician. Jucătorii talentați în diplomatie ar trebui de asemenea să aleagă o inteligență mare, pentru că oferta de dialog din discuții este mai mare.

Constituție (KO)

Stabilește cifra maximă a punctelor dvs. pentru lovituri în plin. Totodată, prin intermediul constituției este stabilită rata regenerării punctelor dvs. vitale.

Putere (ST)

Proprietatea principală a personajelor care doresc să lupte mult. Puterea stabilește daunele pe care le provocați în luptă cu armele dvs. De asemenea stabilește capacitatea maximă de rezistență a personajului dvs.

Înțelepciune (WE)

Mărește posibilitățile de discuție cu persoanele din joc. Mult mai important este însă efectul, pe care-l puteți mări mai repede cu o înțelepciune mare, respectiv mai multe puncte în lupte. Pentru hoți este interesant că o valoare mai mare a înțelepciunii mărește factorul noroc.

Ce influență au rangurile personajelor?

te informații despre fiecare proprietate în parte în tabelul "configurarea personajelor".

După maniera clasică AD&D, de la un anumit grad al proprietăților primiți un bonus pentru o anumită însușire. În tabelele următoare găsiți o privire de ansamblu asupra acestui lucru.

Puncte bonus

De îndată ce ați ajuns la al 7-lea, respectiv al 12-lea nivel al experienței, unele valori ale personajului dvs. vor fi recalculate:

Level 7			
Hoț	Luptător	Magician	Nivel de avansare
Îndemănare +1	Putere +1	Inteligență +1	Level 7
Level 12			
Hoț	Luptător	Magician	Nivel de avansare
Îndemănare +2	Putere +1	Inteligență +2	Level 12
Noroc +1	Constituție +1	Învățăminte +5	
	Puncte pt. lovituri reușite +3	Înțelepciune +1	

Bonusuri-personaj

În tabel veți vedea ce nivel este necesar pentru un anume bonus.

Înțelepciune – Bonus pe puncte

Nivel	%	Nivel	%	Nivel	%
12	0	17	13	22	25
13	2	18	15	23	27
14	5	19	18	24	30
15	8	20	20	25	35
16	10	21	23		

Înțelepciune – Bonus pe noroc

Nivel	Bonus	18-24	+2
15-17	+1	25	+3

Constituție – Refacerea punctelor pt. lovituri (TP)
Sunt necesare cu 5 secunde mai puțin la fiecare nivel, pentru a regenera un TP.

Nivel	Timp necesar	10	55 Secunde
3	90 Secunde	15	30 Secunde
5	80 Secunde	20	5 Secunde

De la nivelul 21 sunt regenerate mai multe TP-uri în 5 sec.:

Nivel	TP	23	6 TP
21	2 TP	24	8 TP
22	4 TP	25	10 TP

Privire de ansamblu asupra jocului (1)

Nu mai știți cu care personaj v-ați întâlnit deja, sau ce misiune mai doreați să acceptați? Cu acest tabel ar trebui să vă fie mai ușor.

Situare	Personaje/NPC-uri	Partener pentru Quests
Hala cadavrelor (Parter)	Deloranna, Soego	Ei-Vene – Faceți rost de ac și ulei de îmbalsămat.
Hala cadavrelor (1. Etaj)	Dhall	
Etajul nord-estic	Old Brass Eye, Annah, The Death Waiting Bitc Mortal Grabsende, Pocken, Quentin, Sere, Scepticul, Death of Names	Adlat Emoric – dați de urma cadavrului lui Pharod Angyar – eliberați-l de contractul cu moartea Baen – transmiteți mesajul Ingress – găsiți portalul Norochoj – reduceți-i la tăcere pe morții-vii din mau- soleu Sev/Tai – deconectați 3 rachete
Etajul nord-vestic	Einohr, Mhult, Vlies	Mar – de adus o cutiută Nestor – găsiți furculița Porphiron – aduceți înapoi mătaniile
Etajul sud-vestic	Ashcoat, Creedan, Eisennagel, Gaotha, Giscori, Kossah-Jai, Meir'am, Propyha	Craddock – găsiți-l pe Jhelai Vânt rău – ridicăți un blestem Bocitorii lui Es-Annon – găsiți piatra funerară
Etajul sud-estic	Aethelgrim & Tegor'In, Alais, Candrian, Dak'kon, The One who Mourns Trees, Ebb Knarrknie, Ilquix, Jhelai, Ku'atraa, Drusilla, Mochai, O, Fecioara deznădăjduită	Amarysee – aduceți banii lui Nodd Barkis – ocupați-vă de plata cărciumii
Ulița colțurilor periculoase	Aola, Krystall, Blackrose, William	Rauk – faceți rost de 3 inele
Mausoleum	Guardian Angel	Guardian Angel – alungați-l pe intruși
Încăpere subterană	Strahan Runenknochen	
Locul de întâlnire al golanilor	Old Mebbeth, Yellowfinger, Mark-Friend, Nodd, Ratbones, Vlsk	Cel ce împarte mormintele – găsiți cadavrul lui Pharod Jarym – căutați rubinul magic Nodd – găsiți-o pe Amarysee
Labirinte de gunoi	Anamoli, Bish	
Satul îngropat	Barr, Marta, Ojo, Radine	Ku'u Jin – faceți rost de nume de la Radine Pharod – găsiți sfera de bronz
Tărâmul morții	Akaste, Mary, Ghul with Knife Rätselskelett, Soego, Verwirrtes Skelett, Zweifeldes Skelett	Hargrimm – de distrus șobolanii-cranii Nameless Zombie – găsiți-i numele
Piatra plângândă	Chad (Numai dacă puteți vorbi cu morții)	Chad – eliberați drumul de Vargouilleni Glyve – aduceți carafa apei veșnice
Națiunile decăzute		Aici găsiți sfera de bronz pentru Pharod și carafa apei veșnice
Labirintul gândurilor	Many as One, Mantuok	
Pensiunea bătașilor	Green Veteran Pugnacious, Sibylle, Tieflingspainter, Tiresias	
Ulița Hallenden Seufzer	Dabus	Stoneface – 1. Scăpați de Dabus, 2. Anulați reparațiile
Cartierul comercial	Aaler, An'azi, Anze, Asche, Brokah, Byron Nimms, Conall, Deran, New World Arch Grosuk, Karina, Ki'ina, Korur, Leena, Lenny, Micca, Otis, Penn, Thorp, Xanthia, Yi'min	Corvus – cuplați-l pe Karina cu Corvus Goldspore – 1. Duceți biletul de mână la tipografie, 2. Duceți-i știrea lui Keldor, 3. Dați-i știrea lui Barkis Hamrys – faceți rost de planurile gropii Lothar – faceți-i rost de un craniu valoros Schwachbaum – terminarea stării de zombie Sebastian – eliminați-l pe abishaiul Grosuk Trist – găsiți certificatul de datorie
Cartierul curatorilor	Jannis the Lawyer, Aelwyn, Old Poet, Drunken Magician, Eifer, Eli Sunhat, Elobrande, The Thinker, Fingam the Linguist, Gonkalves, The Artist, Salabesh the Onyx, Yvana Sarhava Vjuhl, Pugnaciousboss, Vrischka	Malmaner – de scos un costum Mertwyns head – regăsiți-i capul Nemelle – găsiți-o pe Aelwyn Pestle Kilnn – săți despărțiți pe cei doi
Bordel	Ecco, Kesai-Serris, Kimasxi Vipertongue, Luis, Modron, Nenny Nineeyes, Yves the Storyteller Woman	Dolora – aduceți pasiunea în viața ei Grace – vorbiți cu școlărițele Juliette – faceți rost de chela pentru inima ei Marissa – purtați cu voi un voal purpuriu Vivian – găsiți mirosul personal al Vivianei.

La ce trebuie
să fiu atent la
trecerea la un
alt nivel?

Gândiți-vă întotdeauna
că trecerea la un nivel în-
seamnă, după regulile
AD&D, și trecerea la o
nouă clasă de nivel. Adi-
că, se poate ajunge la re-
zultate bune sau rele. De
aceea, este bine să vă in-
formați din când în când
despre stadiul actual. Da-
că este posibilă o urcare,
salvați jocul. Dacă mai
târziu nu sunteți mulțumit
de rezultatul acestei
avansări, puteți să mai
încercați încă o dată, în-
cercând jocul salvat. La
anumite avansări primiți
și felurite bonusuri (vezi
tabelul cu puncte bonus).

Câte fracțiuni
există în Pla-
nescape
Torment?

Puteți alege între cinci
fracțiuni. Dacă aveți o
carismă de peste 16
puncte, îl puteți minți pe
fiecare șef al unei fracți-
uni (de trei ori) spunân-
du-i că faceți parte din
fracțiunea sa.

Dustmen

Cartierul ge-
neral

E prima fracțiune pe ca-
re o întâlniți. Hala cadav-
relor e cartierul general.

Condiții pen-
tru a fi admis

Vorbiți cu Emoric și cu
Norochoj. E important ca,
la barul "Dustcatcher's",
să vorbiți mai întâi cu No-
rochoj și nu cu alți vizitatori.
Trebuie să îndepliniți patru
misiuni pentru a fi admis.

Avantaje

Se pot cumpăra formule
necromantice. Pe lângă
aceasta, mai e disponibilă
capacitatea creării stării
de armistițiu (clasa de
echipament +4 împotriva
morților vii).

Oamenii-zei

Cartierul ge-
neral

Sediul fracțiunii este în tur-
nătorie din cartierul comercial.

Condiții pen-
tru a fi admis

Vorbiți cu Keldor. Pentru el
aveți de rezolvat trei misiuni.

Avantaje

Personajul dvs. primește un
bonus pentru carismă (+1); în
afară de aceasta, mai este
posibilă cumpărarea de arme
și formule magice de la fracți-
une.

Anarhistii

Cartierul ge-
neral

Sediul lor este tipogra-
fia din cartierul general.

Condiții pen-
tru a fi admis

Mai întâi înscrieți-vă la
oamenii-zei. Apoi renun-
țați prin intermediul lui
Bedai-Lihn, zeul filoso-

Avantaje

fiei. Rezolvați misiunile, pentru a dobândi parola anarhiștilor. Acum îl puteți căuta pe anarhistul Penn. Acesta vă oferă accesul în fracțiunea anarhiștilor.

Se poate face comerț în magazinul anarhiștilor (care poate fi găsit în depozit).

Xaositects

Cartierul general

Mergeți la etajul sud-estic. Îl veți întâlni acolo și pe conducătorul sălbaticilor urlători, urmând partea stângă pe lângă cârciuma "La cadavrul umflat".

Condiții pentru a fi acceptat

Personajul dvs. trebuie să posede o conștiință haotică pentru a deveni xaositect.

Avantaje

În unele porțiuni ale lumii din Planescape Torment, personajul dvs. este atacat mai puțin de către adversari.

Sinnsants

Cartierul general

Poate fi găsit în sala de festivități, în cartierul curatorilor.

Condiții pentru a fi acceptat

Puteți deveni ușor sinn-sant. Trebuie să intrați în vorbă cu NPC splinter-ul de la intrarea în sală.

Avantaje

Dobândiți capacitatea contactului mental (preluarea capacităților de a produce daune celorlalți membri). Se poate face comerț în magazinul fracțiunii.

Există posibilități de a-l evalua pe cel fără nume?

Unele personaje sau obiecte vă ajută personajul să acumuleze alte bonusuri pentru anumite atribute (vezi tabelul "extra bonusuri").

Let's have a Party

Trebuie să supraviețuiesc doar împreună cu Morte?

Bineînțeles că la un bun joc cu roluri trebuie alcătuite și grupuri mai mari (party). Pe parcursul jocului veți întâlni unele personaje pe care le puteți coopta în echipa dvs.

Unde o găsim pe Annah?

În Națiunile Decăzute găsiți inelul de bronz al lui Pharaoh. După ce îi înapoiați bijuteria, vi se va alătura și frumoasa Annah.

Cum ajung la Dak'kon?

Pe acest magician luptător îl întâlniți în taverna "La cadavrul umflat", la etajul sud-estic. Intrați pur și simplu în vorbă cu el,

ca să se alătore trupeii dvs.

Cum o câștig pe Grace?

Mergeți la bordel și întrețineți-vă cu Grace, fe-

meia Sukkubus. Acceptați de la ea misiunea și discutați cu nouă școlărițe. Întoarceți-vă la ea și lămurii-o că există doar 9

Privire de ansamblu asupra jocului (2)

În partea a doua a privirii de ansamblu asupra poveștii găsiți enumerate restul personajelor și căutărilor, pentru a putea termina cu succes jocul.

Situare	Personaje/NPC-uri	Partener pentru Quests
Sala festivă orășenească	Deaths Lawyer, Jumble, Frohmann, Ghysis fărâmitura, Jolmi, Mertwyns Body, Montague, Qui-Sai, Splitter, Wirrarr Mordsinn	Cerință neîndeplinită - ștergerea memoriei lui Frohmann
Sanatoriu public	Lady Domenkamm	
Sanatoriu privat (acces doar ca Sinnsant)	Quell	
Turnătoria	Alissa Tield, Nadilin, Thildon	
Hala oamenilor-zei	Sarossa, Saros, Nihil Xander, Bedai-Lihn	Keldor - 1. Forjarea obiectului, 2. Rezolvarea crimei, 3. Împiedicarea sinuciderii lui Sandoz
Sediul oamenilor-zei	Sandoz	
Turnătoria de arme	Kel'iera	
Ravels Madgang	Ravel	
Tribunal (Sud)	Berrog, Besudelter Barse, Chek'ka Plute, Händler, Kyse-administratorul gunoiului, Roberta	Dallan - aplanati cearta între autorități Dona Quisho - eliberați-l pe Scheusal din Komsilo Kitla - puneți capăt certurilor familiale Marquez - păziți-i fata de sclavagie Nabat - apărați-l pe administratorul gunoiului
Tribunal (Nord)	An'izius, Devore comerciantul, Jasilya, Kester, comandantul armelor, Siabha, Skatch, Wernet	
Subsolul Tribunalului	Einsiedler, Tek'elach	Voorsha - distrugeți Gehrless-ul
Închisoare	Cassius	Trias - recuperați sabia
Străini	Fhjull Snaketongue	
Baator	Stâlp de crani	
Carzeri	Berrog, Ebb Knarrknie, colonist, Hezebol, Jasilya, Jujog, Kyse	
Administrația tribunalului	Trias (Etajul 2)	
Intrarea în fortăreață	Deioranna	
Calea lui Impuls	Ignus	
Madgarden of Reflexions	Încarnare bună, încarnare paranoică, încarnare practică	
Acoperișul fortăreței	Transcendentalul	

Extra bonusuri

Dacă doriți să-i introduceți personajului dvs. puncte bonus în plus, încercați pur și simplu să găsiți persoanele, respectiv lucrurile listate mai jos:

NPC/Obiect	Locul unde poate fi găsit	Bonus
Noduri gordiene	Străin, Fhjull Snaketongue	Carismă +2, Înțelepciune +1
Încarnare bună	Întărirea credinței	Înțelepciune +1
O	"La cadavrul gonflabil"	Înțelepciune +1
Încarnare paranoică	Întărirea credinței	Constituție +1, Putere +1
Încarnare practică	Întărirea credinței	Inteligență +1, Înțelepciune +1
Ravel	Ravels Madgarden	Înțelepciune +1 (poate însă varia)
Sarossa	Cartierul comercial, Turnătorie	Înțelepciune +2
Sebastion	Cartierul curatorilor	Carismă +2
Lacrimile lui Salieru-Die	Magazinul de curiozități	Constituție +1

Nord-vest



Nord-est



Sud-vest



Sud-est



Legenda:	6 Bar "At Dustcatcher's"	12 Spre etajul nord-estic	18 Spre etajul nord-vestic	demiilor
1 Mausoleu	7 Angyars House	13 Casa închiriată a bătașilor	19 Pensiune	24 Pensiune
2 Descinderea lui Shilandra	8 Spre etajul sud-estic	14 Atelierele de tatuaje ale lui Fell	20 Piață	25 Spre locul de întâlnire al golanilor
3 Oamenii baghetă	9 Spre ulița colțurilor periculoase	15 Bar "La cadavrul umflat"	21 Spre ulița colțurilor periculoase	26 Spre etajul nord-estic
4 Hala cadavrelor	10 Spre etajul nord-vestic	16 Spre etajul sud-vestic	22 Spre etajul sud-estic	27 Spelunca
5 Cavou deschis	11 Ku'atraas fortress	17 Descinderea lui Brasken	23 Biroul pentru combaterea epi-	28 Spre etajul sud-vestic

Cum îl conving pe Ignus?

școlărite și nu zece, cum se presupune.

Pentru a-l putea atrage de partea dvs., trebuie să faceți rost de carafa apei veșnice din Națiuni - le Decăzute. Parola care vă lipsește o primiți de la Nemeth, în cartierul curatorilor. După aceea, pur și simplu stropiți corpul lui Ignus cu apa din carafă.

Unde îl găsec pe Nordom?

Din magazinul de curiozități faceți rost de cubul metalic. La bordul discutați cu Modronii și întrebați de cub. Acum, când știți că acest cub reprezintă un portal, puteți ajunge la un madgarden. Vorbiți cu modronul din mijloc, pentru a putea stabili gradul de dificultate pentru madgarden la

Unde îl găsec pe Vhalor, duhul neobosit?

Ce principii ar trebui să respect în joc?

"high". Căutatul Nordom se află într-una din cele două camere proaspăt apărute.

Căutați închisoarea condamnaților. În spatele portalului de la ieșirea dinspre nord-est, îl veți găsi pe duh dormind.

Ar trebui să știți că Planescape Torment posedă un enorm potențial de joc, cu o înclinație spre Quest-uri și Sub-Quest-uri. Încercați să comunicați cu cât mai multe persoane posibil, pentru a afla maximum de informații. Nu subestimați nici jurnalul. Cele mai importante lucruri sunt înmagazinate acolo. Totuși, nu ar trebui să acceptați prea multe Quest-uri deodată, pericolul de a vă

Ce fac la începutul jocului?

Unde găsesc o rezolvare completă și amănunțită a jocului?

răni fiind destul de mare.

Primele dvs. căutări le întreprindeți în așa-numitul "Etaj". Acolo găsiți primele Quest-uri și persoane de contact importante. Pentru a nu vă rătăci ușor chiar de la început, găsiți mai sus o hartă vizuală a "Etajului", în care sunt descrise toate cele patru părți ale orașului.

O rezolvare completă și amănunțită ar arunca pur și simplu în aer esența jocului. Găsiți ajutor însă în deosebit de profesional lucrul Homepage www.planescape.de. Rezolvarea completă oferită acolo este descrisă detaliat. Mai există însă o mulțime de informații folositoare pentru Planescape Torment.

Stefan Weiß
t.a. Ioan Praja

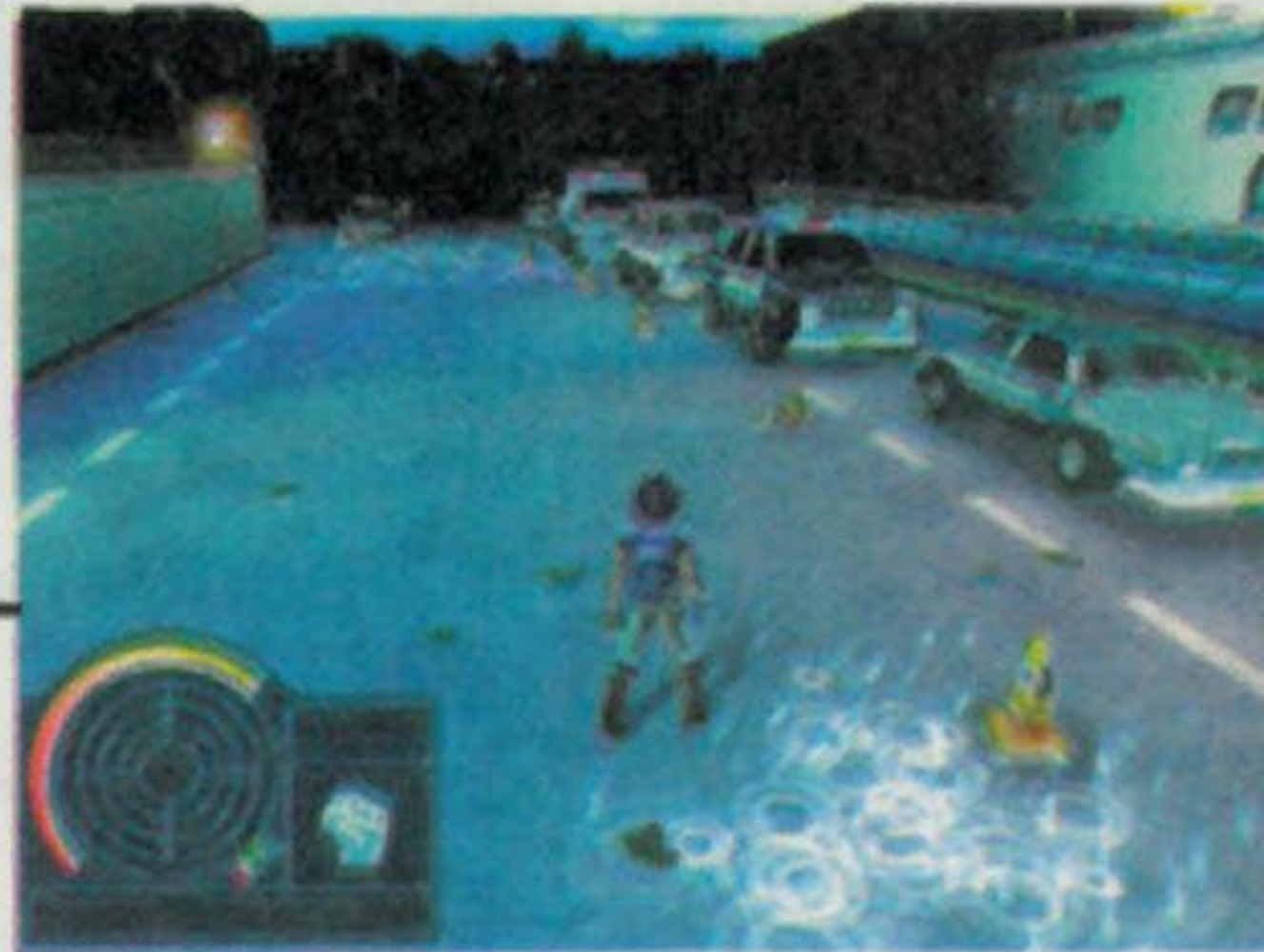
Cheats & Easter eggs Infos & Codes

Urban Chaos

Toate codurile de cheat pot fi introduse doar în modul debug.

Cum ajungeți în modul debug: apăsați F9. În partea de sus va apărea o linie de comandă, unde va trebui să tastați mai întâi "BANGUNSGAMES". Modul debug este activat și sunteți invincibil.

Și următoarele coduri trebuie să le tastați în același mod.



MULTIPLICARE DE MAȘINI

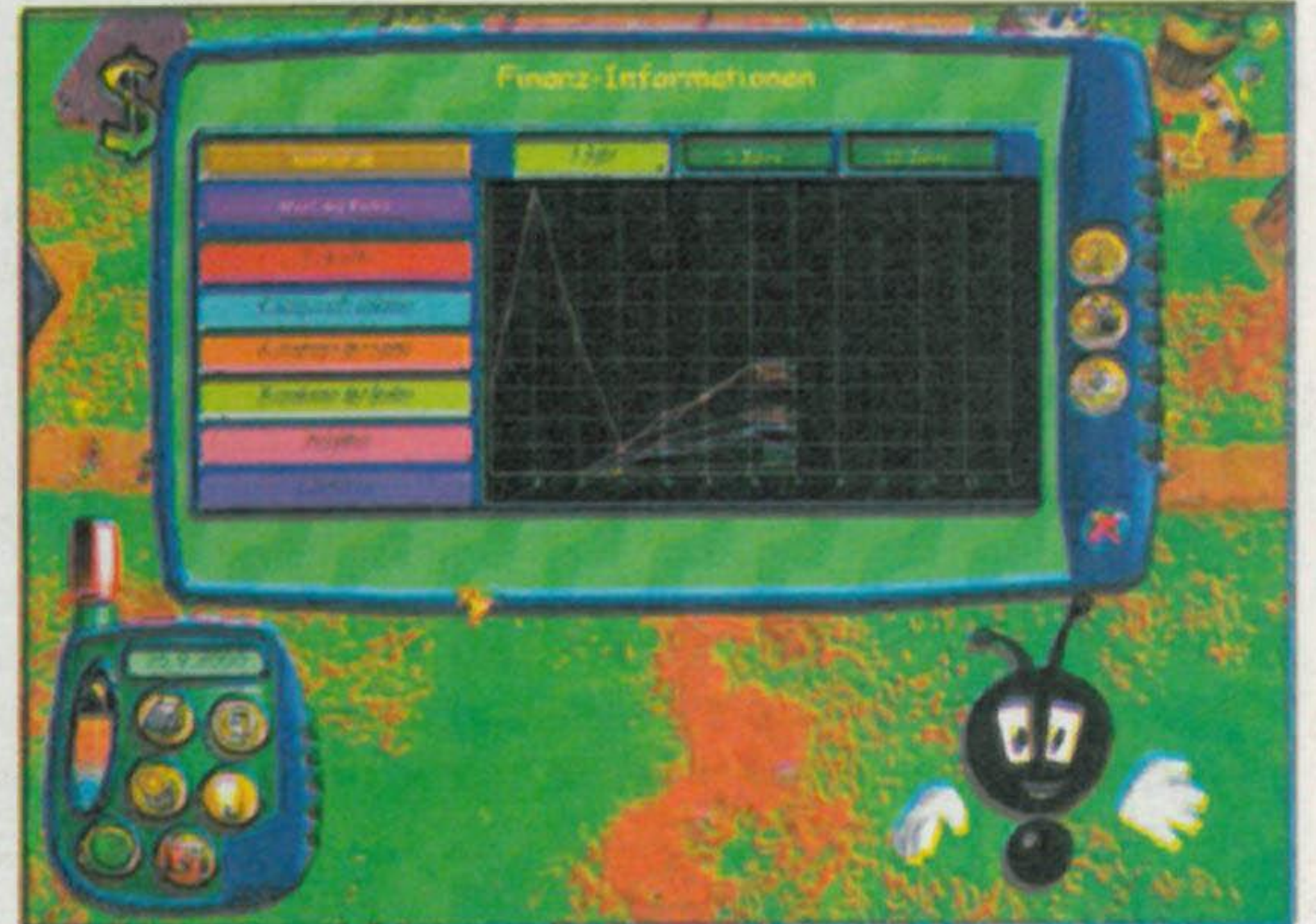
Când activați modul debug puteți crea numeroase mașini pe care le puteți conduce. Dar și următoarele coduri sunt practice.

BOO	Dinamită
CRINKLES	Activare/dezactivare canturi
DARCI	Figura principală este ofițerul D'Arci
ROPER	Figura principală este Roper
FADE #	Modifică densitatea ceții.
WORLD	Schimbarea melodiei.
AMBIENT R# G# B#	Se schimbă culoarea luminii. Pentru R#, G# B# puteți folosi valori între 1-256.
WIN	Ați câștigat nivelul
LOSE	Ați pierdut nivelul
CCTV	Totul apare într-o lumină verde
TELW #	Teleportare în punctul # (un număr) al jocului.
TELS	Salvează poziția actuală a jocului.
TELR	Încarcă poziția salvată

De îndată ce activați modul debug, puteți obține cu ajutorul tastelor fierbinți diferite efecte:

Q	Apar urmele de cauciucuri
W	Începe să plouă
E	Creează un autovehicul la întâmplare
R	Creează un vas exploziv
I	Arată regiunile unde sunt pietoni
[Indică unghiul de vedere al adversarului
]	Indică unghiul de vedere al adversarului
P	Schimbă între unghiul de vedere propriu și cel al adversarului
;	Slow Motion
'	Pauză
>	Ar trebui să vedeți singur
/	Stealth
CTRL	Arată statisticile
G	Figura principală este pusă cu zece pași mai în față
J	Apare un grafic de coordonate
L	Se luminează
F11	Apar/dispar norii
F12	Se folosesc diferite arme
F3	Se termină jocul
Keypad 7	Posibilitatea de a alege între efecte
Keypad 5	Activează efectul selectat
Keypad 3	Creează un smog ciudat de culoare portocalie

Karsten Reusch
t.a. Corneliu Dan



PENTRU A CÂȘTIGA BANI Atrageți clienții prin scăderea prețurilor, pe care le puteți apoi ridica pe parcursul jocului.

Sim Theme Park

Cum câștig mai repede bani?

Cel mai ușor este să vă folosiți de un bug de programare: construiți un automat și atrageți clienții scăzând foarte mult prețurile. De îndată ce primul client începe să joace, schimbați prețul la 10.000 DM și apăsați butonul "confirmare". Când persoana termină jocul, veți primi cei 10.000 DM. Acum scădeți din nou prețul, căci altfel nu mai vine să joace. Puteți repeta figura de câte ori doriți.

Cu următorul sistem puteți câștiga repede bani foarte mulți:

Construiți patru astfel de automate de joc, unul lângă altul. Lângă ele mai construiți încă două atracții: un chioșc fast-food și o toaletă. Puneți prețul de intrare 0 DM. Repetați procedura de mai sus și veți câștiga dintr-o dată 40.000 DM. Cel mai bine ar fi să setați prețul la 10 DM și câștigul la maxim, pentru a vă menține clientela.

Simon Ehnert
t.a. Corneliu Dan



Interstate 82

Câteva dintre cheat-uri pot fi activate prin crearea unor fișiere config goale.

Pentru a introduce următoarele coduri, apăsați în timpul jocului tasta ESC și tastați codurile. Apăsați din nou tasta ESC, pentru a le activa.

KISS	Ținta actuală este distrusă
LOVE	Toți adversarii de pe radar sunt distruși
CUDDLE	Mașina actuală devine indestructibilă
HUGS	Toate mașinile devin indestructibile
CARESS	Toate armele se încarcă
IMLAME	Câștigați misiunea
SYRUP	Toate mașinile care nu aparțin jucătorilor sunt înghețate
MRFREEZE	Îngheață timpul adversarului
NUKEME	Sinucidere

Fișierele CFG

Unele opțiuni ale jocului se pot activa doar prin crearea unor fișiere .cfg. Acestea trebuie să se afle în directorul în care se află *Interstate 82*.

ZZ_AUTOBAHN.CFG

Aveți la dispoziție mai multe mașini.

ZZ_AIRLIFT.CFG

Schimbă caseta de dialog pentru încărcarea jocurilor salvate punând la dispoziție mai multe opțiuni.

ZZ_CREDITLINE.CFG

Nu există limită de credit pentru misiuni. Puteți cumpăra tot ce există pe piață.

Hermann Knapp
t.a. Corneliu Dan

Ultima 9: Ascension

În spatele casei avatarului (în lumea reală) se află, lângă păpușa de antrenament, un gard fără poartă. În mod normal nu puteți trece pe aici. Dacă vă cățărați pe păpușă, puteți sări peste gard. În spațele porții se află o manetă, ascunsă în spatele unui tufiș. Dacă o acționați, vor apărea o mulțime de teleporatoare, care vă vor transporta în diferite locuri ale Britanniei. Când treceți prin teleporatoare veți fi echipat cu tot felul de echipamente. Fiecare teleporator are gama lui de echipament. De îndată ce ați fost teleportat, nu vă mai puteți reîntoarce în lumea reală.

Folosind însă un mic truc și cheatul de zbor, veți putea să vă reluați călătoria în lumea reală și după o teleportare (cheat de zbor: în fișierul "default.kmp" - sub șirul "cheat commands" tastați combinația "alt+shift+k = toggle_avatar_fly". În timpul jocului tastați alt+shift+k.) Trebuie să mergeți în timpul jocului mai întâi la țigancă. Aceasta vă va citi în cărțile de tarot valorile personale și vă va alege meseria. Mergeți apoi la teleporatorul dorit și zburați cu ajutorul cheat-ului



spre insula cu turn, pe care vă aflați în mod normal la începutul jocului. Zburați prin poarta normală și urcați spre încăperea din vârful turnului, prin care intrați în Britannia în mod normal. Puneți aici toate obiectele pe care le adunați în timpul călătoriei - veți avea nevoie de ele mai târziu. Zburați acum în exteriorul turnului, spre vârf, până ajungeți la un alt teleporator. Dacă treceți prin acesta, încărcăți jocul cu valorile date de țigancă și cu obiectele adunate în turn.

Markus Schmied
t.a. Corneliu Dan

Revenant

Pentru a învinge dragonul verde, trebuie să fugiți imediat după ce-i vedeți valorile, în așa fel încât acesta să rămână în fața unei stânci. Acum va dispărea din nou status-ul și puteți să vă apropiați cu grijă. De îndată ce apare din nou lista cu valorile, opriți-vă și rostiți vraja cu otrava (prima treaptă, simbol luna). Energia vitală a dragonului scade încet de la 420 la 1. Acum trebuie să mai nimeriți dragonul încă o dată, și acesta moare.

În turnul bătrânilor veți fi atras într-o capcană (o cameră cu un dragon cu puterea 800). Șiaici este valabil trucul de mai sus. Folosiți din nou otrava vrăjită și fugiți prin cameră de jur împrejur, până când dragonul cade mort. Ar trebui să mai aveți și alte soluții de vindecare, în cazul în care dragonul v-ar nimeri din întâmplare.

Andreas Weber
t.a. Corneliu Dan



O ALEGERE GREA După ce ați acționat maneta bine ascunsă după tufiș, apar o mulțime de teleporatoare care așteaptă să fie utilizate de dvs.



MOARTEA DIN CER Cu ajutorul acestor cheat-uri veți putea zbura și învinge monstrul cu vrăji.

Crusader of Might and Magic

Apăsați în timpul jocului tasta [ENTER] pentru activarea consolei de comandă. Trebuie să tastați și liniuțele de dialog.

-EMBIGGENME	imortal
-CRAZYGUY	toate vrăjile și mana
-WHOAH	modul de zbor: (tasta stângă a mouse-ului = repede, cea dreaptă = încet, cea mijlocie = zbor în sus)
-UBERLOAD	se încarcă alt nivel la întâmplare
-SHOWFPS	arată rata de frames pe secundă
-CALCFPS	calculează fps
-DEBUG	arată informații despre debug
-BOUNDINGBOX	trasează contururile obiectelor
-3DNow!	suport AMD 3DNow! activat/dezactivat
-CSWIRE	activează/dezactivează harta

Rainer Bottrop
t.a. Corneliu Dan

Don't ^{să} deveniți
nemuritor măcar
o dată?

Slave Zero

Apăsați tasta "T" în timpul jocului și activați consola de comandă. Cu ajutorul consolei puteți introduce cheaturi și conversa cu ceilalți jucători. Nu uitați să introduceți și caracterul "/".

/goodies	crește puterea armelor
/i win	câștigați actuala misiune
/big ass	jocul se termină
/onass	aruncă jucătorul în spate
/ouch	jucătorul este rănit
/wilcox	jucătorul este scuturat cu putere
/3prong	activare/dezactivare umbră
/weezie	sunteți ignorat de toți adversarii
/mission #####	încarcă misiunea în loc de ##### trebuie să tastați următoarele nume de niveluri: CREDITS, MOO_INTRO, MOO_STARTUP, MO1_A, MO1_B, MO2_A, MO2_B, MO3_A, MO3_B, MO3_C, MO4_A, MO4_B, MO5_A, MO5_B, MO6_A, MO7_A, MO7_B, MO7_C, MO8_A, MO8_B, MO8_C, MO9_A, MO9_B, MO9_C, M11_A, M11_B, M11_C, M12_A, M12_B, M12_C, M13_A, M13_B, M13_C, M14_A, M14_B, M14_C, M15_A, M15_B, M15_C, MULTI_4_CORNERS, MULTI_ARENA, MULTI_BOXOFUN, MULTI_COMPLEX, MULTI_DELTA_FAB, MULTI_GRUDGEMATCH, MULTI_HOUSEOFCHAN, MULTI_JUNCTION, MULTI_SLAYERTON, MULTI_STREETS, MULTI_THE_TOWER, MULTI_TUNNELS

Sze Leung
t.a. Corneliu Dan

Astfel schimbați opțiunile de bază ale jocului:

Treceți în directorul "tools\tools" de pe CD-rom-ul Slave Zero. Copiați următoarele fișiere în directorul "data" de pe harddisk:
zip.exe
ini2dat.exe

Treceți în directorul "tools\ini" de pe CD și copiați fișierele:
SlaveZero.ini
SlaveZeroEasy.ini
SlaveZeroHard.ini
în directorul "data" de pe harddisk. Fișierele INI pot fi prelucrate cu un editor de text obișnuit (de exemplu - Windows Notepad).
Fișierul "SlaveZero.ini"

conține datele pentru nivelul de dificultate mediu, iar numele celorlalte două fișiere se explică de la sine. Salvați fișierul INI după ce l-ați modificat.

Următorul pas constă în executarea fișierului ini2dat.exe. Când apare mesajul de alegere a căii "Destination Dat Path", introduceți calea de instalare a jocului pe harddisk: "C:\Program Files\Infogrames\Slave Zero\Data\dat.zip".

Apăsați acum tasta RUN și porniți jocul cu noile setări activate.

O altă posibilitate de cheat este următoarea:

Deschideți fișierul "szOptions.ini" din directorul "..\Slave Zero". Derulați pagina în jos până ajungeți la rândurile:
Game Mode=1
Gallery Mode=0

Modificați valorile:
Game Mode=0
Gallery Mode=1

Dacă porniți acum jocul, sunteți invincibil și aveți muniție nelimitată pentru toate armele. Cu tasta "R" puteți chiar zbura.

Sven Müller
t.a. Corneliu Dan

Driver

Tastați următoarele nume în lista de scoruri pentru a activa codurile de cheat corespunzătoare:

NJW280172	mașini mai rapide
WAC271074	fără poliție
RUS3L	invincibilitate
TMR300866	indică distanțele
ANJW16696	vă oprește poliția chiar la începutul jocului

Katja Richter
t.a. Corneliu Dan

Shorties

Scurte, însă cuprinzătoare și concise.

Creatures 3

Banca de seminte a teritoriului Norn este foarte bine ascunsă. Pentru a o găsi, trebuie să apăsați butonul "recycler" de pe peretele din stânga. Aici puteți reproduce peștii și morcovii dispăruți. Controalele de climă sunt și ele foarte bine ascunse. În Norn-Terrarium ele se află în stâlpul drept, sub sala de clasă. În Grendel-Terrarium ele se află în stâlpul din mijloc din dreapta intrării principale. În Fish/Water-Terrarium trebuie să le căutați pe câmpia cu îngerul, în partea dreaptă (lângă ușa mică). În Ettin-Terrarium, controalele se află în stâlpul drept, lângă intrarea principală.

Jakob Gantert
t.a. Corneliu Dan

Jane's USAF

Puteți îmbunătăți statisticile făcând o copie a documentelor pilotului înainte de misiune. Acestea pot fi găsite în directorul "usafpilot". În cazul unei misiuni eșuate, înlocuiți fișierul cu copia de siguranță. Faceți câte o copie după fiecare misiune reușită.

R.M. Schmied
t.a. Corneliu Dan

Extreme Biker al lui Edgar Torronteras

Dacă doriți să mergeți mai departe în timpul jocului, va trebui să procedați după cum urmează:

Încărcați nivelul Eiffel. Urmați traseul până ajungeți la un șanț care duce spre dreapta. Săriți peste șanț la stânga. Veți ateriza pe un acoperiș și va trebui să săriți peste alte câteva șanțuri fără să cădeți. La capăt se află o treaptă pe care trebuie să o urcați. Aveți grijă să nu cădeți. Pe acoperiș se află o persoană prin care trebuie să treceți. Acum puteți să concurați pe peretele morții în free-style.

Daniel Hitzel
t.a. Corneliu Dan



TURBO JET Dacă introduceți mai multe coduri cheat, puteți combina de exemplu, jetul cu șasiul fără roți.

Lego Racers

Următoarele coduri trebuie introduse ca nume pentru un jucător:

FLYSKYHIGH	turbo activat în modul edit
NWHL5	mașină fără roți
FSTFRWRD	viteză mărită
NCHSS5	fără șasiu
NDRVR	fără șofer
NSLWJ	păstrează viteza și în afara pistei
PGLLRD	există doar extra-uri pentru tras
PGLLGRN	există doar extra-uri de accelerare
PGLLYLL	există numai mine ca și extra-uri
RPCRNL	există numai cange ca extra
MXPMX	toate extra-urile sunt încărcate la maxim

Steffen Bayer
t.a. Corneliu Dan

Pharaoh

Victorie instantanee

Apăsați în timpul jocului combinația de taste CTRL+ALT+SHIFT+C pentru a deschide consola de comandă. Introduceți următoarele coduri cheat:

Pharaohs Tomb:

treceți la nivelul următor.

Fury of Seth:

Îl supărați pe zeul Seth iar el va distruge toate navele militare.

Living Large:

toate casele de locuit evoluează la maxim.

Help Homeless:

dispar vagabonzii.

Martin Bauer
t.a. Corneliu Dan

Actua Soccer 2

Tastați în meniul principal următoarele coduri cheat:

Bigdaddy	jucătorii devin uriași
Bilbobaggins	jucătorii devin pitici
Brianclough	toți jucătorii arată ca Bryan Clough
Twisycontrol	jocul se joacă ca un fotbal de masă
itscominghome	puteți alege orice echipă din liga italiană A de fotbal

Bernd Wolff
t.a. Corneliu Dan

Indiana Jones și Turnul Babel

Dacă la începutul nivelului 3 (la granița rusească) nu mai aveți muniție, puteți să speculați următoarea greșală de programare. Dacă treceți peste pod și-l biciuiți pe paznicul care patrulează, veți primi arma lui. Paznicul nu vă va ataca deloc, ci va patrula în continuare. Dacă îl mai biciuiți o dată, va sări încă o pușcă din el. Acest lucru îl puteți repeta de cca. 20X după care paznicul moare.

Michael Pitorowski
t.a. Corneliu Dan



MAGAZIN CU AUTOSERVIRE La fiecare lovitură de bici, paznicul pierde câte o pușcă cu muniție cu tot.



ATAC ÎN TROMBĂ Înaintați pe o parte a terenului spre poartă. Treceți prin spatele porții pentru a ținti colțul opus.

NHL 2000

Pentru a marca un gol, trebuie să treceți cât mai aproape de portar, pentru ca acesta să stea lângă bară. Acum accelerați prin spatele porții și trageți pe lângă portar.

Julian Müller
t.a. Corneliu Dan

pede arma cu fulgere, jucați în demo până când o primiți. Salvați și copiați fișierul în directorul savegame al versiunii full. Aici puteți încărca nivelul și să vă păstrați arma și în al doilea nivel.

Alex Geissler
t.a. Corneliu Dan

Demolition Racer

Codurile de cheat trebuie introduse când tasteți numele jucătorilor. După ce ați introdus un cod, puteți să-l ștergeți și să introduceți un alt cod sau un alt nume.

BIG CHEAT

puteți alege toate traseele și toate mașinile.

LEAGUE CHEAT

În ligă, toate autovehiculele vă stau la dispoziție.

Hannibal Sponsel
t.a. Corneliu Dan

Drakan

Folosind modul al doilea de funcționare al armei standard a lui Arok, puteți trece prin pereți, uși și altele, omorându-vă adversarul pe la spate.

Dacă doriți să primiți cât mai re-

Tarzan

stlevel	treceți peste nivelul actual
ststage	alegeți nivelul
stanimals	omooară toate animalele
stsave	salvează jocul
stload	încarcă jocul
sttarzan	schimbați figura jucătorului în cea a lui Tarzan
stjane	schimbați figura jucătorului în cea a lui Jane
stcolour	culori mai vii

Karl Maske
t.a. Corneliu Dan

Catan:

Prima insulă

Programatorilor lui Catan le-a scăpat o mică greșeală. Dacă aveți cartea cavalerului, puteți să plusați cu ea înainte de a arunca zarurile. Înlocuiți cavalerul, furați câteva minereuri și aruncați zarurile.

Acum puteți folosi din nou cartea

cavalerului.

Dirk Woythal
t.a. Corneliu Dan

În varianta de joc "Țara săracită" există insule pe care nu sunt numere. Numerele apar la construcția unei străzi sau a unei nave. Salvați înainte de a pune ultima bucată de stradă și uitați-vă la numele câmpurilor. Dacă acestea nu vă plac, încărcați jocul salvat și plasați din nou bucată de stradă până obțineți numerele dorite.

Steffen Muschalle
t.a. Corneliu Dan

Battlezone 2

Activați consola de comandă cu tastele "CTRL"+"~" și tasteți următoarele coduri:

game.cheat bzbbody

aveți energia scuturilor nelimitată

game.cheat bzfrees

aveți piloți și resurse nelimitate

game.cheat bzradar

apare harta întreagă pe radar

game.cheat bztn

aveți muniție nelimitată pentru toate armele

Tomb Raider 4

Executați următoarele acțiuni în timpul jocului având grijă ca Lara să fie îndreptată exact spre nord:

Nivelul următor:

1. Îndreptați-o pe Lara spre nord
2. Apăsați ESC
3. Acul compasului devine ușor transparent
4. Schimbați spre semnul LOAD
5. Țineți apăsată cel puțin două secunde următoarele taste: H E L P
6. Închideți inventarul

Muniție, medipacks, ... devin nelimitate:

1. Îndreptați-o pe Lara spre nord
2. Apăsați ESC
3. Acul compasului devine ușor transparent
4. Treceți spre simbolul medipack mic
5. Țineți apăsată cel puțin două secunde următoarele taste: G U N S

Toate armele:

1. Introduceți cheat-ul "muniție, medipacks,...nelimitat"
2. Închideți inventarul
3. Deschideți inventarul
4. Acul compasului devine ușor transparent
5. Alegeți simbolul medipack mare
6. Țineți apăsată cel puțin două secunde următoarele taste: W E A P O N S

game.cheat bzview

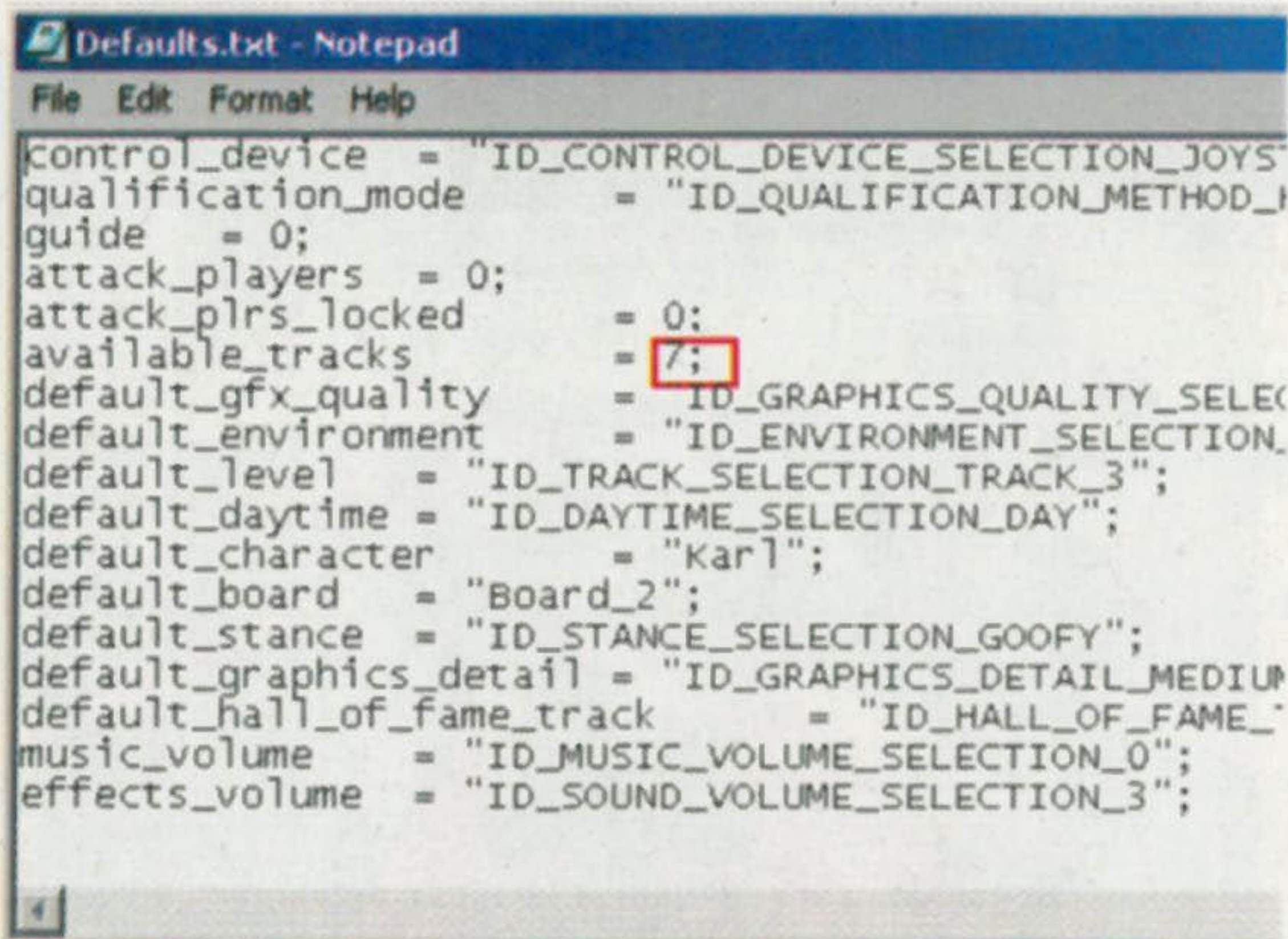
se stabilește legătura prin satelit

Stefan Högner
t.a. Corneliu Mihai

Supreme Snowboarding

Cel care dorește să participe la snowboard pe toate cele nouă trasee, deci și pe cele mai grele trei piste, va trebui să aducă câteva modificări fișierelor INI. Folosind același truc va putea accesa toate pistele.

Primul și cel mai important fișier este "defaults.txt" pe care îl găsiți în directorul "supreme\Saved_Data\". Deschizând acest fișier în Windows Notepad, veți găsi un șir "available_tracks = 4;" pe care va trebui să-l schimbați în "available_tracks = 7;". În același director se află și fișierul "available_levels.txt". În acesta va trebui să



TOATE PISTELE, TOATE SNOWBOARDURILE Pentru acest cheat trebuie să puneți în fișierul „available_levels.txt” toate valorile pe 1.

schimbați toate valorile în 1. Acum puteți alege orice pistă.

În același director mai există și fișierul "available_boards". Șiaici va trebui să modificați toate cifrele de 0 în 1 pentru a avea acces la toate snowboard-urile.

Dave Stahl
t.a. Corneliu Mihai

este de a încărca nivelul în editorul lui Unreal. Căutați liniile mov. Aceste linii reprezintă ușile, iar locurile de intrare sunt marcate cu roșu.

David Stadler
t.a. Corneliu Mihai

În Unreal Tournament puteți folosi și hărțile vechiului Unreal. Pentru aceasta, treceți în directorul "unreal\maps\" și copiați hărțile dorite în "unrealtournament\maps\". Acum veți putea încărca harta alegând-o normal din meniul jocului. Armele din vechiul joc vor fi înlocuite automat cu cele noi.

Fabrice Gireaud
t.a. Corneliu Dan

Flanker 2.0

Puteți face avionul indestructibil apăsând tasta V în timpul oricărei misiuni, cu excepția misiunilor de campanie.

Când plecați în misiune împreună cu câțiva prieteni, apăsând tasta T vă veți putea recunoaște ca aliat față de prietenii dvs. prin fumul lăsat de avion. Adversarul va ignora acest fum și va fi în dezavantaj.

Christoph Dinka
t.a. Corneliu Dan

Prince Of Persia 3D

Dacă v-ați pierdut răbdarea în timpul unei sărituri nereușite sau vă obosec luptele cu adversarii, nu deznădăjduiți - vă dăm soluția:

Trecerea dintr-un nivel în cel următor o puteți face introducând direct la start numele nivelului. Deschideți pentru aceasta o consolă DOS și treceți în directorul lui Prince of Persia 3D. De acolo porniți jocul cu una din următoarele comenzi:

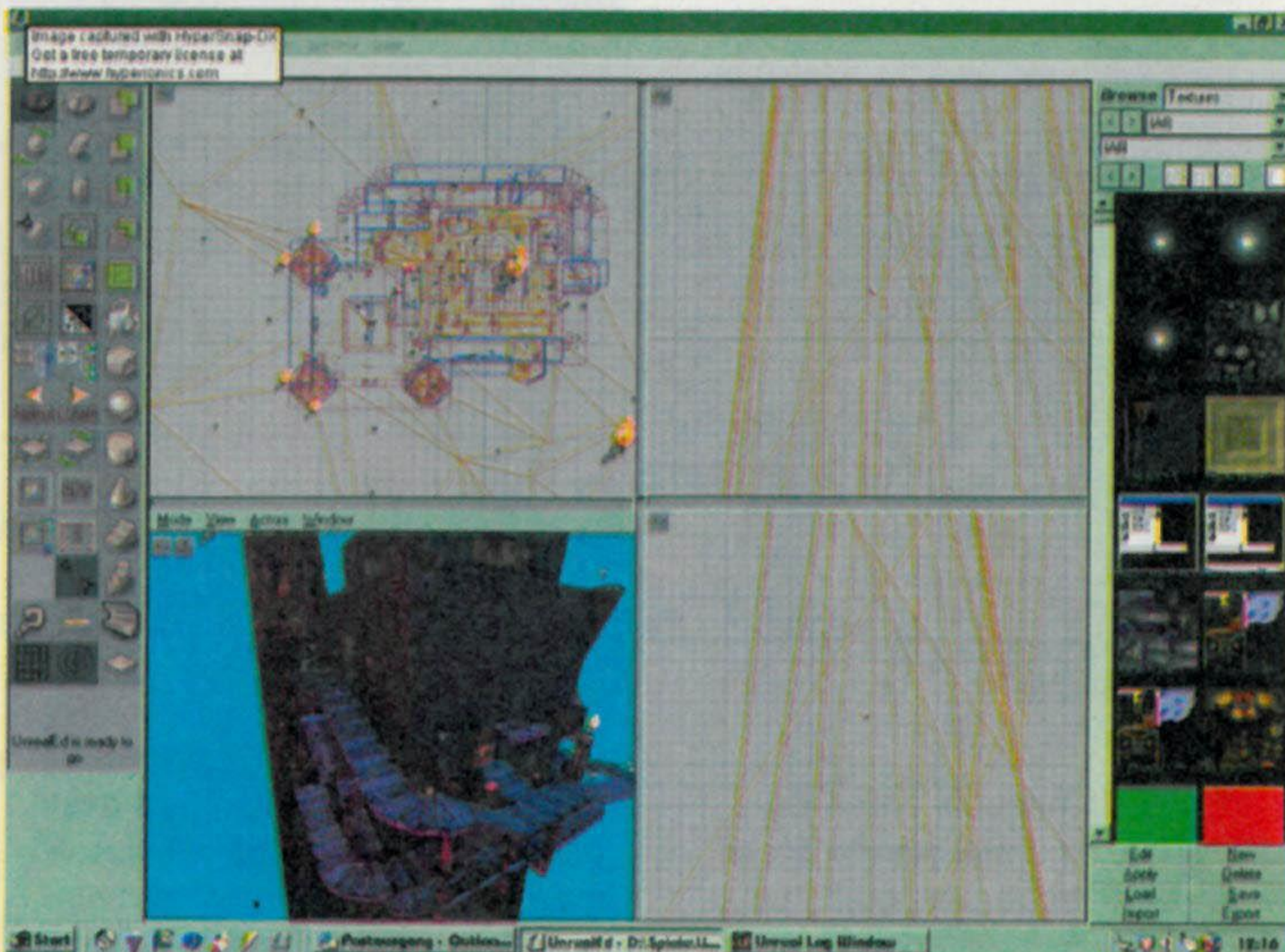
```
pop3d.exe -l „geometry\rooms\prisonfix”
pop3d.exe -l „geometry\rooms\livitytwr”
pop3d.exe -l „geometry\rooms\cistern”
pop3d.exe -l „geometry\rooms\palace2”
pop3d.exe -l „geometry\rooms\palace3”
pop3d.exe -l „geometry\rooms\palace4”
pop3d.exe -l „geometry\rooms\roof1”
pop3d.exe -l „geometry\rooms\cityanddocks”
pop3d.exe -l „geometry\rooms\dirig1a”
pop3d.exe -l „geometry\rooms\dirig1b”
pop3d.exe -l „geometry\rooms\dirig2”
pop3d.exe -l „geometry\rooms\dirigfinale”
pop3d.exe -l „geometry\rooms\ruins”
pop3d.exe -l „geometry\rooms\cliffs”
pop3d.exe -l „geometry\rooms\solar1”
pop3d.exe -l „geometry\rooms\moontemple”
pop3d.exe -l „geometry\rooms\finale”
```

Dezavantajul este că nu veți putea încheia jocul în acest fel, deoarece după terminarea nivelului respectiv va fi încărcat automat nivelul următor. Veți putea deci înlocui doar primul nivel.

Daniel Stiehler
t.a. Corneliu Dan

Unreal Tournament

În cazul lui Unreal Tournament, este extrem de important să cunoașteți până și cel mai mic detaliu al nivelului - doar atunci veți găsi centura de protecție, armele de putere și damage amplificator-ul. Cel care cunoaște locurile unde sunt ascunse acestea, va putea face față fără grijă unei sesiuni de network. Cel mai ușor mod de a învăța o hartă



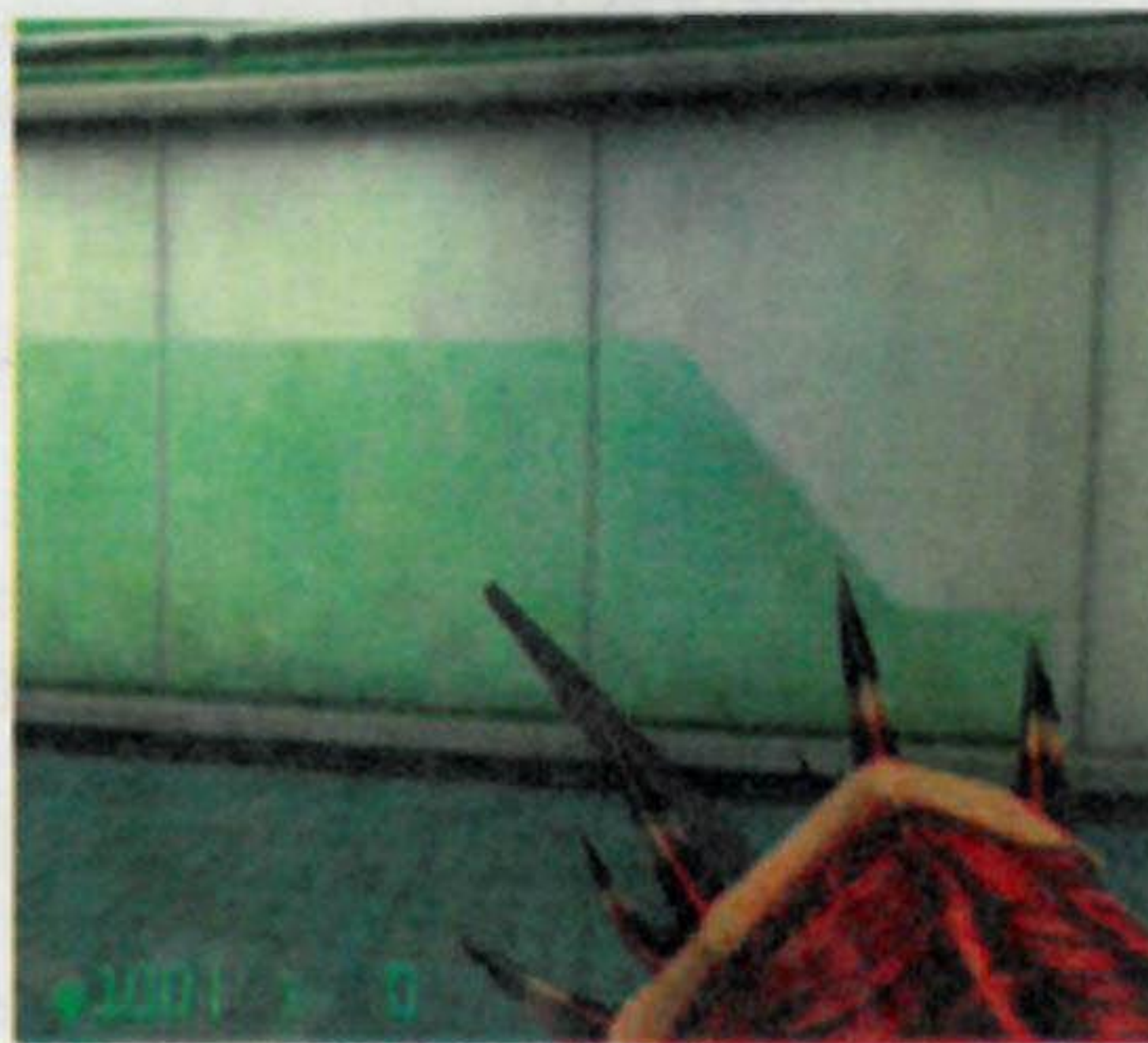
DESCOMPUNEREA PLANURILOR Dacă deschideți hărțile din Unreal Tournament, puteți descoperi până și cel mai mic secret al nivelului.

Cheats Easter eggs Shorttips Codes

Half-Life: Opposing Force

Acest truc funcționează numai în modul multiplayer: trageți cu "Barnacle Gunul" asupra unui adversar, pentru a va apropia de el. Când stați exact în fața lui, țineți tasta pentru împușcat apăsată: în două secunde adversarul moare. Țineți tasta apăsată în continuare și, îndată ce adversarul intră din nou în joc, țineți-vă după el și apropiați-vă. Această șmecherie merge până când lăsați tasta, sau până când sunteți omorât.

În modul singleplayer pot fi omorâți cu ajutorul "Barnacle Gunului" adversarii aflați la mare distanță, fără a consuma muniție. Pur și simplu urmăriți cu arma un adversar și țineți



GREȘALĂ DE PROGRAMARE Cu "Barnacle Gun-ul" îi puteți ataca pe jucători și după moartea lor..

apăsată tasta până când acesta moare.

Sascha Urbanek
t.a. Ioan Praja

Luați planurile cavoului și mergeți în cartierul comercial la casa antreprenorului de pompe funebre. Spuneți-i că aveți planurile. Vă scrie 2000 de puncte de experiență, însă nu ia planurile la el. Dacă îi mai vorbiți odată, vă dă încă 2000 de puncte. Această operație o puteți relua după bunul dvs. plac.

Dominik Colditz
t.a. Ioan Praja

În fața taberei lui "Ku'atraas" (la stânga cadavrului "gonflabil") se află un "Bariaur" (o ființă cu 4 picioare). Uciideți-l, pătrundeți din nou în tabăra lui "Ku'atraas" și ieșiți repede. Sunteți așteptat de un alt "Bariaur". Joculețul acesta îl puteți relua de nenumărate ori și de fiecare dată acumulați 2000 de puncte.

Martin Jurenka
t.a. Ioan Praja

NHL 2000

Introduceți următoarele cheaturi în timpul jocului. Instalați, dacă e nevoie, update-ul.

Quickfr	Jucătorii sunt mai rapizi.
Awaygoal	Echipa oaspete primește un gol.
homegoal	Echipa gazdă primește un gol.
penalty	Lovitură de pedeapsă pt. echipa care nu are pucul
injury	Introducerea produce o leziune.
check	Check automat la contactul cu adversarul.
victory	Apare un joc de artificii.
zambo	Mașina de lustruit merge pe gheață.
spots	Există un spectacol de lumini.
night	Jocul are loc într-o sală întunecată.
flash	Lumini de blitz din public.
headbone	Toți jucătorii au capete mari.
massrink	Gheața e foarte zgâriată.
squeaky	Comentatorul are o voce chităită.
barrywhite	Comentatorul are o voce foarte groasă.
warp9	Jocul devine foarte rapid.
slomo	Jocul se desfășoară în modul Slow-Motion.
zerog	Pucul nu încetinește în timpul zborului.
Mantis	Jucătorii sunt foarte lenti.
Nhlkids	Toți jucătorii devin mai mici.
Buffed	Toți jucătorii devin mai mari.
Gulliver	Portarii devin uriași.
bloody	Luptele devin mai puternice.
big fight	Intreaga echipă se bate pe gheață.

Markus Schütte
t.a. Ioan Praja

Planescape Torment

În versiunea 1.0 a acestui joc există o întreagă serie de buguri, pe care ar trebui să le folosiți: prin intermediul bugurilor puteți acumula o mulțime de puncte. Când Annah a ajuns la nivelul fără nume 5-6 și este cu dvs., ar trebui să intrați în vorbă cu "Abishaii negri" din diferitele părți ale etajului și să-i enervați până vor ataca. Tipii sunt ușor de înfrânt și fiecare vă aduce 7000 de puncte.

Dacă introduceți următoarele rânduri în fișierul "Torment.ini", sub "Movies", puteți vedea în meniul principal toate secvențele intermediare. Atenție: cheaturile funcționează numai dacă folosiți litere de tipar!

Thomas Raffetzedder
t.a. Ioan Praja

SS_MSLAB=1	BAATOR=1
SIGIL=1	CARCERI=1
CONFLAG=1	CRETURN=1
TIME=1	FORTRESS=1
TIDEATH=1	FORTDOOR=1
SS_PHARD=1	DEATH=1
SS_ADETH=1	ARRV_IGN=1
ALYBIRTH=1	MAZE1=1
TIENTER=1	T1ABSORB=1
CURSDT=1	FINALE=1
OUTLANDS=1	CANNON=1

Cheat-uiti cu aceeași plăcere?

Unreal Tournament

Dacă ați căutat din nou în zadar în nivelele UT după arma Redeemer sau doriți pur și simplu să știți care arme provoacă cele mai mari daune, aruncați o privire pe tabelul amănunțit.

Următorul tabel le arată tuturor fanilor Unreal Tournament la ce niveluri pot găsi obiecte interesante. În plus, puteți afla din nou din liste cât de mari daune provoacă diferitele arme adversarilor.

DEATHMATCH

NR.	Nume	Jucător	Descriere	Redeemer	Keg'O'Health	Damage Amplifier	Invisibility	Shield Belt
1	Barricade	6-12	Cetate	+Kl. Turn X	+Pivniță	-	+Pivniță	+Turn
2	Codex	2-8	Librărie	-	-	-	+Lângă Sniper	+Pod
3	Conveyer	6-12	Fabrică	-	+Deasupra centralei	+Mijlocul lui Lavabottich	-	+Sub o treaptă
4	Curse	4-12	Cetate	-	-	+Ușa secretă cu Shock Rifle	-	+Camera secretă la capătul punții
5	Deck 16	2-16	Instalație de acid	+Teleportor	-	+Cutia de la acidul X	-	+Puntea de peste acid
6	Fetid	2-6	Canalisație	-	-	-	-	+Teava de deasupra pupei 1 X
7	Fractal	2-4	Reactor	-	-	-	-	+Mijlocul arenei
8	Gothic	6-16	Cetate gotică	+Cameră după mozaic	+Intrarea în sat	+Căsuța de lângă teleportor	-	+Culoarul de sus (Mijlocul hărții)
9	Grinder	2-6	Fabrică	-	-	-	-	-
10	Hyper Blast	2-8	Flotă-nave spațiale	-	-	+Pupă	+Mijlocul pupei	+Intrarea U
11	Galleon	4-12	Navă	+Observator	+Cutia din fața 1. MastX	+Cutia din depozitul X	+Tot înainte	+Instalație de apă în depozitul X
12	Liandri	2-14	Arenă de luptă	+Cameră din afară	-	+Scările spre balconul X	-	+Lângă puntea de sticlă
13	Morbias	2-6	Arenă mică	+Mijlocul arenei	-	-	-	-
14	Morpheus	3-6	Complex-zgârie-nori	+Gr. Turn	-	-	+Kl. Turn	-
15	Oblivion	2-3	Navă spațială	-	-	-	-	-
16	Peak	6-8	Templu	-	+Turnul din piață	+Cel mai înalt acoperiș X	-	+Mijlocul încăperii capcană
17	Phobos	4-8	Bază spațială	+Hanganul din afară	-	+Mlădița 1	+Camera din hala principală	+Mlădița exterioară 2
18	Pressure	4-12	Cameră presurizată	-	+Conductă apă	+Ciocan de presiune	-	+Cameră de presiune
19	Pyramid	8	Arena piramidă	-	-	+Tocmai jos	-	+Tocmai jos
20	Stalwart	2-3	Garaj	-	+Cutia de lângă geamul mașin	-	-	-
21	Stalwart X	4-6	Service mare	+După ușa culisantă	-	+Abataje în coridorul principal X	-	-
22	Tempest	4-16	Arenă	-	-	+Hala principală X	-	+Înălțimea de lângă hala principală
23	Turbine	4-8	Arena	-	-	+Cutia de lângă puntea X	+Nișă	+Ușa din mijloc (ruginită)
24	Zeto	4-12	Bază spațială	-	-	-	-	+Cameră secretă/hala principală

DOMINATION

Nr.	Nume	Jucător	Descriere	Redeemer	Keg'O'Health	Damage Amplifier	Invisibility	Shield Belt
1	Cinder	6-12	Arenă	-	+Abataj la TOP X	+Abataj TOP X	-	+Abataj LAVA X
2	Condemne	6	Orăș	-	+Fereastră GARAGE	-	-	+Cutile de la Arturo's X
3	Cryptic	6-12	Artifacte mistice	-	-	-	-	+Empore lângă GARGOYLE
4	Gearbolt	6-12	Fabrică de acid	+2. Ceată din hală	-	-	-	+Lângă lift
5	Ghandhen	6-12	Fabrică veche	-	+Flak Cannon camera X	+Rocket L. camera X	-	-
6	Lament	2-4	Fabrică veche	-	-	-	-	-
7	Leadworks	6-12	Topirea ghetii	-	+Sistem de aerisire BRIDGE - TOWER X	+Hala de lângă Medip. sistem de aerisire X	+Hala principală pe lampa X	+Sistem de aerisire lângă BRIDGE - TOWER X
8	Metal	6-12	Platformă petrolier	+Cel mai înalt turn	+Cutie lângă CRANE X	+Platforma de peste HELIPAD	+Lângă Redeemer	+Cutie lângă HELIPAD X
9	Olden	4-6	Templu	-	+Lift/2. Etage X	-	-	-
10	Sesmar	6-12	Cimitir	-	+Podul de peste HALL OF ...	+HALL OF ... Sămă peste X verde	-	+Nișă în stâlpul podului X

ASSAULT

NR.	Nume	Jucător	Descriere	Redeemer	Keg'O'Health	Damage Amplifier	Invisibility	Shield Belt
34	Frigate	4-8	Navă de luptă	-	+Sub trepte-camera compresoarelor	-	-	+Camera de sub tun
35	Guardia	6-12	Mică fortăreață	-	+Lângă obiectul 2 X	-	-	+Lângă obiectul 2 X
36	HiSpeed	4-10	Tren	-	+Al doilea vagon X de sus	-	-	+Al patrulea vagon deasupra lui X
37	Mazon	8-12	Munte - fortăreață	-	-	-	-	-
38	OceanFloc	8-10	Bază subacvatică	-	+Între terminalul 3 și intrarea în piscină	-	-	+Liftul dintre terminalul 1 și 3
39	Overlord	8-12	Turul Doomsday	-	-	-	-	-
40	Rook	6-10	Templu - Cetate	-	-	-	-	-

CAPTURE THE FLAG

NR.	Nume	Jucător	Descriere	Redeemer	Keg'O'Health	Damage Amplifier	Invisibility	Shield Belt
41	Command	6-8	Sediu commando	-	-	+Ieșirea din spate (Roșu) X; Ieșirea din spate (Albastru) X	+Ieșirea din spate Roșu) X	+Raft pe podeaua culoarului (mijloc) X
42	Coret	6-12	Arenă	-	-	+Trecerea din mijloc	-	-
43	Dreary	8-12	Fortificație	-	-	+3. Câmpie (Albastru)	-	+3. Câmpie (Roșu)
44	EternalCav	4-8	Teren cu gropi	-	-	-	-	+2. Câmpie (Roșu)
45	Face	4-10	Asteroid	+Teleportor în Bază	+În mijloc	+Bază (Roșu & Albastru)	-	-
46	Gauntlet	6-8	Arenă	+Ușa din mijloc/spati	-	-	-	+Mare de lavă (Mijloc)
47	LavaGiant	8-14	Tărâmul de lavă	+În meterez	+Trecerea din dreapta jos (Albastru)	+Trecerea din dreapta jos (Roșu)	-	+Trecerea din mijloc din perete
48	Niven	4-6	Reactor	-	-	-	-	-
49	November	8-12	Santier-submarin	-	+Cutile-dreapta steagului (Albastru) X Cutile de lângă apă (Roșu) X	+Turnul submarin X	-	+Buncăr (Roșu); Vis a vis de trapa X

X = Jumpboots sau Translocatoare vor fi necesare

MAJUSCULE = Numele punctului dominant

Unreal Tournament

Prăbușit?

Dacă în respectivul nivel aveți acces la translocator, vă mai puteți salva, cu ceva exercițiu, în cazul în care va prăbușiți într-o prăpastie. Trageți, în cădere liberă, asupra translocatorului și teleportați-vă în sus, când a ajuns la cel mai înalt punct. Repetați figura până când aveți pământul sub picioare. Cu această tehnică puteți de asemenea atinge și niște poziții de apărare foarte bune, de exemplu, muntele de separare din "lava Giant" sau platforma de deasupra intrării din nivelul "Facing Worlds", unde se află și Damage Amplifier-ul.

Robert Rödl

Daune pe care armele UT le provoacă (lovitură din plin în modul clasic).

Nume	1. Function	2. Function
Enforcer	25	- mai rapid-mai imprecis
Double Enforcer	50	- mai rapid-mai imprecis
GES Bio-Rifle	60	175 (încărcat la maxim)
Shock Rifle	60	75
Pulse Gun	30	40 (1 Sec.)
Ripper (Headshot poss.)	45	60
Mini-Gun	30 (1 Sec.)	40 (1 Sec.)
Flak Cannon	100	100
Rocket Launcher	100	100
Sniper Rifle (Headshot poss.)	70	- (Zoom-Function)

Pentru a obține un număr mai mare de hărți Deathmatch, puteți copia toate hărțile care încep cu CTF-AS- sau DOM-, din tabelul "/ Unreal Tournament/ Maps" și apoi puteți schimba toate începuturile în DM.-

Pentru a scurta timpul de încărcare de la început, ștergeți data "cityintro.unr" de la indicele "/Unreal Tournament/Maps" și schimbați numele "entry.unr" în "cityintro.unr". Acum nu va mai apărea filmul de la începutul jocului. La indicele "/Unreal Tour-

Name	Size	Type	Modified
AS-Frigate.unr	3.021 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
AS-Guardia.unr	1.937 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
AS-HiSpeed.unr	4.315 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
AS-Mazon.unr	2.720 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
AS-OceanFloor.unr	2.479 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
Type: Unreal Map	4.207 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
Size: 2,65 MB	3.288 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
AS-Tutorial.unr	1.760 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
CityIntro.unr	2.373 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
CTF-Command.unr	2.696 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
CTF-Corek.unr	3.387 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
CTF-Dreary.unr	3.355 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
CTF-EternalCave....	1.460 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
CTF-Face.unr	958 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
CTF-Gauntlet.unr	1.664 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
CTF-LavaGiant.unr	1.601 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
CTF-Niven.unr	1.691 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
CTF-November.unr	3.018 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
CTF-Tutorial.unr	693 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53
CTF-Twinvalley.unr	1.863 KB	Unreal Map	19.12.1999 15:55
DM-Deathmatch.unr	1.825 KB	Unreal Map	01.01.2000 16:53

DEATHMATCH Schimbați denumirile Assault, CTF și Domination Maps din indicele "Maps-". Acum aveți noi hărți DM-

nament/System" se află fișierul "Unreal Tournament.ini." Conține mulți parametri, pentru a schimba jocul de bară. Un truc e să nu ștergeți fișierul "cityintro.unr", ci să-l transformați în "DM-cityintro.unr." Acesta îl puteți apoi încărca în joc și să zburăți prin niveluri.

David Ratsch

Ultimul adversar Xan

Ultimul adversar în Unreal Tournament poate fi ușor învins cu ajutorul unui mic truc. Xan adună mai întâi toate Power-up-urile și apoi reacționează numai la obiectele care nu se mișcă. Dacă, de exemplu, vă așezați în apropierea simbolului invizibilității cu Flak Cannon-ul și așteptați până când Xan dorește să cuieagă și simbolul, îl puteți răpune cu o lovitură bine țintită. Însă, de îndată ce v-a văzut în mișcare, nu vă mai ajută nici un fel de ascunziș!

Sebastian Göndör
t.a. Ioan Praja

GTA 2

În lista de instalare a lui GTA 2 se găsește și fișierul "GAMEDATA", indicele "NYC.GCI". Dacă le încărcați acestea într-un editor de texte oarecare, de exemplu Windows Notepad, puteți modifica accelerația, puterea de frânare și multe altele.

Peer-Hendrik Löser
t.a. Ioan Praja

Pentru a activa tastele cheat, trebuie să schimbați câteva valori cu ajutorul editorului de înregistrare "REGEDIT.EXE.". Atenție: datele greșite pot distruge rapid sistemul dvs.! Porniți "REGEDIT" și deschideți fișierul "HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\DMA Design LTD\GTA 2\Debug". Includeți sub "Bearbeiten-Neu-Dwort-Wert" variabila "do_debug_keys". Așezați valoarea acestei variabile pe 1. Acum trebuie să mai schimbați doar valoarea următoarelor variabile în 1:

do_free_shopping	Toate armele sunt gratuite
do_infinite_lives	Aveți multe vieți, la nesfârșit
do_invulnerable	Nu puteți fi rănit de arme sau lovituri
get_all_weapons	Aveți toate armele și muniție maximă
keep_weapons_after_death	Păstrați toate armele după moarte
skip_police	Nu există Poliție

Cu tastele numerice puteți schimba respectul celor trei ganguri și numărul polițiștilor care vă urmăresc. Cu tastele X și Z pot fi schimbate toate armele.

Christian Sturm
t.a. Ioan Praja



HALL OF FAME Zburăți pur și simplu în nivelul "Codex of Wisdom" cu cheat-ul "Fly" sau "Ghost" prin peretele din fundal.



ZONA FĂRĂ LEGI Cu tastele cheat puteți face ravagii prin orașe și să provocați haos fără să vă fie frică de Poliție, FBI sau Armată.

Shorties

Scurte, însă cuprinzătoare și concise.

Gorky 17

Codul pentru Safe e "PLEASURE". Dacă începeți cu numerele parametru de comanda 760722, puteți câștiga orice luptă prin intermediul unei apăsări a tastei Q.

Peter Beierlein
t.a. Ioan Praja

Grand Prix 500 ccm

Introduceți numele de pilot „Valentino Rossi-Kenny Roberts 1999 Suzukibike” și veți primi încă o motocicletă.

Peter Beierlein

NBA LIVE 2000

Scrieți în meniul principal "redcover", pentru a activa modul cheat. Dacă ați scris cuvântul corect, sună un scurt semnal de confirmare. Dacă tasteți Michael Jordan în Superstar-Mod, acesta va fi activat gratis. Puteți juca drept Isiah Thomas, dacă reușiți 15 Stealsuri într-un joc.

Thomas Posch
t.a. Ioan Praja

Rally Championship 2000

Următoarele cheaturi sunt date în fișierul "Spielername 4":

TURBO CHALLENGE: Automobilele A8 vor fi conectate gratuit.

WORLD CLASS: Campionatul A 8 va fi conectat gratuit.

MAX POWER: Mașina bonus (Citroen WRC) va fi conectată.

THROW ME A BONE: Alte mașini bonus vor fi conectate gratuit.

Helmut Herzog

Theme Park World

Măriți în ținutul fructelor conținutul de sare al acestora, astfel încât, vizitatorilor să le fie și mai sete și să dorească să bea și mai mult. Dacă acum măriți cantitatea de gheață din băuturi, puteți face o mică avere.

Dieter Flegel
t.a. Ioan Praja

European Air War

Apăsati tasta A pentru pilotul automat în timp ce sunteți încă pe pistă. De îndată ce sunteți în aer, puteți ajunge direct la destinația misiunii cu ajutorul tastelor ALT+N.

Dieter Flegel
t.a. Ioan Praja

Test Drive Offroad

Următoarele cheat-coduri trebuie scrise în căsuța în care scrieți și numele șoferului dvs. Introduceți de fiecare dată un cheat, dați ENTER și introduceți apoi următorul cheat. La sfârșit, puteți să tasteți numele șoferului.

cheat1	cheat3	cheat5
cheat2	cheat4	ciggies

Cu aceste cheaturi ajungeți la Hot-Rod, Buggy-ul cu tracțiune integrală, la Crash-Auto, sau la Monstertruck. Pe lângă aceasta, vor fi activate toate porțiunile de drum și nu veți mai fi reținuți de obstacole. Dacă alegeți ca nume "this is awesome", aveți acces la două Porsche-uri.

Gilbert Mauser
t.a. Ioan Praja

Driver

Dacă sunteți urmărit de poliție prin San Francisco, ar trebui să conduceți pe o stradă principală înaintea unei autostrăzi pe care vă lăsați împins. Polițiștii nu se descurcă și intră cu autovehiculele lor pe autostradă, în lateral. Nici polițiștii din spatele dvs. nu reprezintă un mare pericol pentru că încep să frâneze.

Udo Arnold
t.a. Ioan Praja

Mai rapid decât
Poliția

Extreme Biker

Urcați în "Yellowstone Park" pe munte și săriți de acolo peste Jeep sau pe acoperișul colibei. De acolo, în continuare pe cablul de sârma. Urmați telefericul în jos și luați de pe podul de lemn semnul atomului.

Andreas Turnwald
t.a. Ioan Praja



PLACĂ MICĂ, EFECT MARE Dacă agățați la ieșirea din parc o plăcuță cu "Ieșirea interzisă", oaspeții rămân în parc.

Rollercoaster Tycoon

Dacă cu puțin înainte de scurgerea timpului misiunii vă mai lipsesc numai câțiva vizitatori pentru a atinge numărul necesar, puteți să faceți rost de mai mulți vizitatori cu următorul truc:

Așezați un panou publicitar cu înscrisul "Accesul interzis", în fața intrării. Bineînțeles, panoul trebuie pus în așa fel încât vizitatorii care vor să iasă din parc să-l poată citi. Toți vizitatorii respectă ceea ce scrie și merg încă o tură prin parc. Noii vizitatori însă trec pe sub panou pur și simplu, mărindest astfel numărul de vizitatori ai parcului. Folosiți acest truc însă numai cu puțin timp înainte de terminarea misiunii, pentru că altfel toți oamenii se plâng în mod repetat că nu găsesc nici o ieșire, iar jocul nu se poate termina.

Ulf Reschke
t.a. Ioan Praja

FIFA 2000 Demo

Găsirea perechilor pentru jocul amical depinde de limba pe care ați ales-o la instalarea jocului. Dacă instalați jocul în altă limbă, puteți juca și cu alte echipe.

Daneza: Olanda-Germania
Engleza: Anglia-Germania
Franceza: Franța-Brazilia
Germana: Germania-Italia
Portugheza: Argentina-Brazilia
Spaniola: Spania-Argentina
Suedeza: Suedia-Danemarca

Michael Schäfer
t.a. Ioan Praja

Urban Chaos

Daca vreti să urcați pe o clădire trebuie să faceți următoarele:

1. Fugiți până la peretele unei clădiri.
2. Apăsati C, pentru a vă rezema de perete.
3. Acționați tasta "în sus" pentru foarte puțin timp.
4. Apăsati C, pentru a îngenunchea.
5. Întoarceți-vă cu fața spre perete și apăsați încă o dată "C".
6. Când personajul dispare încet în perete, puteți ajunge imediat pe acoperișul clădirii cu ajutorul tastei "în jos".

Sebastian Luca
t.a. Ioan Praja

TrickStyle

Pentru cheat-coduri există Trick Style, un meniu special printre opțiuni.

TEAROUND: Câștigați mereu.

CITY BEACONS: Câștigați totul.

IWISH: Aveți timp nelimitat la dispoziție.

TRAVOLTA: Super-mișcările devin posibile.

INFLATEDEGO: Toate personajele au capete mari.

Berhard Voht/Oliver Reipert
t.a. Ioan Praja

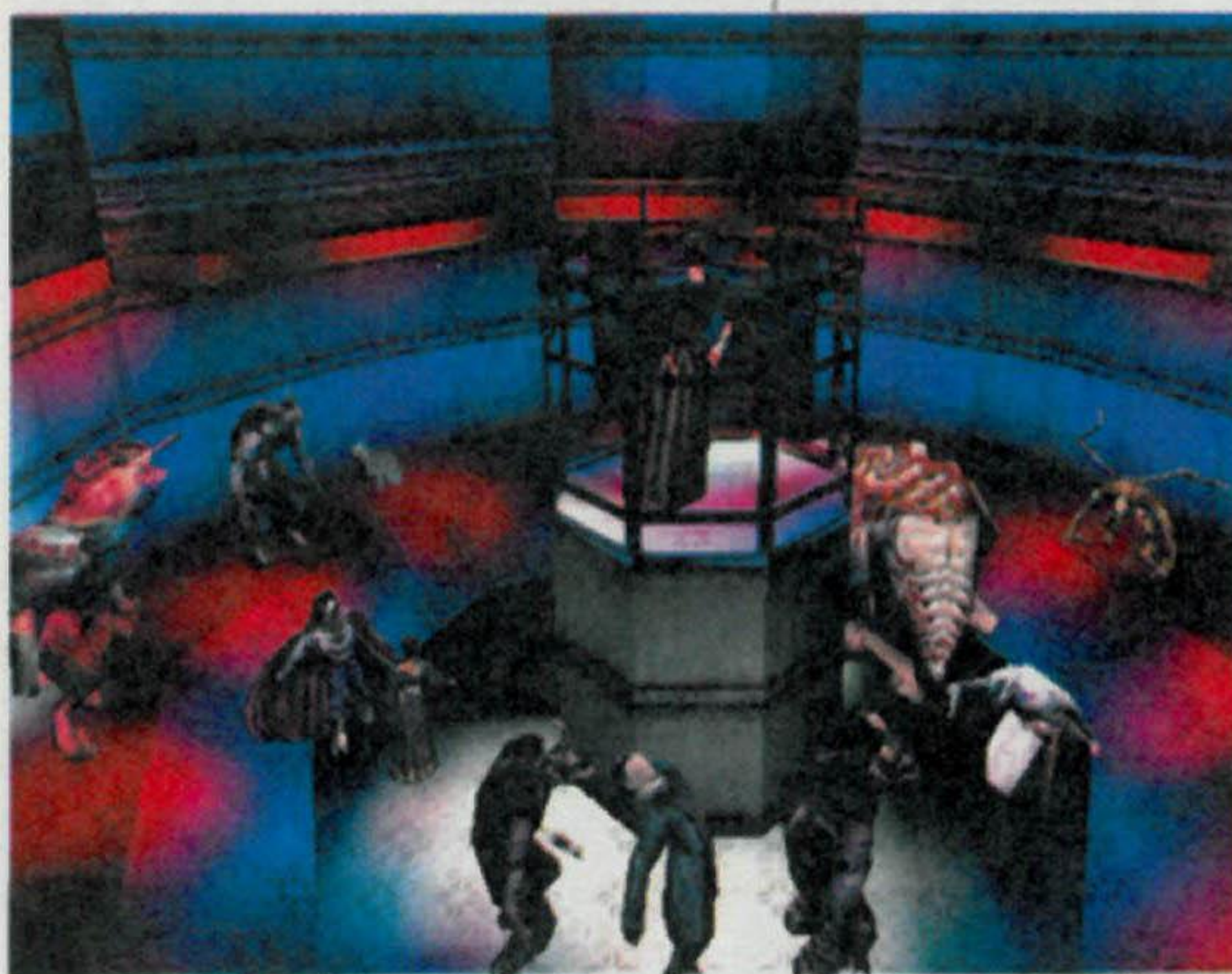
Doriti să nu pierdeți?

Airline Tycoon First Class

Aceste cheaturi trebuie introduse în timp ce jocul se desfășoară:

Atmissall	Toate misiunile sunt disponibile în meniul principal
Bubblegum	Gândurile nu dispar
Crowd	Mai mulți oameni călătoresc cu companiile aeriene
Donaldtrump	Primiți 10.000.000 milioane DM
Expander	Aeroportul este extins
Famous	Atinge cel mai mare grad de popularitate
Mentat	Primiți cei mai buni consilieri
Nodebs	Toate datoriile către bancă se anulează
Panic	Toți pasagerii părăsesc aeroportul
Runningman	Jucătorul fuge mult mai repede
Showall	Zborurile sunt afișate pe monitor
Showitt	Animațiile interioare reapar mereu
Thinkpad	Primiți Notebook-ul
Winning	Câștigați misiunea

Dennis Armbrecht



LET'S PARTY Toate personajele se bucură că vânătoria s-a terminat în sfârșit și dansează înăuntru până târziu.

Wheel of Time

Dacă ați terminat jocul cu succes și lăsați genericul final să ruleze, puteți viziona drept răsplată un dans al tuturor actorilor.

Volker Gerharz
t.a. Ioan Praja

24 Hours of Le Mans

Introduceți următoarele cheat-coduri ca și nume de jucători:

ENDOFFERS: Toate mașinile (campionat)

LEMANSOFFERS: Toate mașinile (Le Mans)

ALLTHEGARSNOW: Toate mașinile (Arcade)

ALLTRACKSPLEASE: Toate pistele (Arcade)

1999 CHEAT CARS: Toate mașinile (Run)

19 BMW 99 1999 BMW: LMP (Training)

1999 AUDI 1999: AUDI Roadster (Training)

TOYOTA 1999: 1999 Toyota (Training)

DEBORACING: Debora (Training)

DEBORALM: Deborah (Run)

Robert Sonntag

Darkstone

Dacă aveți în echipa dvs. un vrăjitor, respectiv persoane ce au legătură cu magia (Wirord, Priestess, Monk, Sorceress), puteți folosi următoarele trucuri:

Vrăjitorul "Magic Bomb" e

Shorties

Scurte, însă cuprinzătoare și concise.

Rayman 2

Apăsati tasta ESC pentru a solicita cheat-meniul.

GIMMELIFE: primiți 5 vieți în plus

GIMMELUMZ: primiți 5 Lum-uri.

GLOWFIST: arma dvs. are o mai mare putere de penetrare

GOTHERE: puteți alege oricare nivel.

Mario Bähr
t.a. Ioan Praja

Catan – First Isle

Cu următorul truc puteți înșfăca la nesfârșit multe corăbii: clicuiți pe oricare navă pentru a o transfera și puneți-o în locul unde vreți s-o construiți. Apăsati tasta dreaptă și cea stângă a mouse-ului în același timp și apoi lăsați tasta dreaptă. Corabia sare acum înapoi în poziția inițială. Săgeata direcțională, pe care o mânuiți în mod normal, cu tasta stângă a mouse-ului, rămâne însă pe ecran. Și uite așa aveți o corabie suplimentară. Acest truc poate fi reluat adesea, după plac.

Michael Kohn
t.a. Ioan Praja

Prince of Persia 3D

Pentru a putea folosi următoarea combinație de taste, trebuie să clicuiți cu tasta dreaptă a mouse-ului pe icoana desktop a jocului "Prince of Persia 3D" și sub fișierul "Proprietăți" și numele programului, pentru a dezvolta cuvintele "prince megahit".

Odata cu versiunea 1.3 trebuie să scrieți "prince improved". După ce ați pornit jocul de la icoana desktop, vă stau la dispoziție următoarele combinații de taste:

SHIFT+K: Adversarul actual e omorât

SHIFT+L: E încărcat următorul nivel al jocului

SHIFT+S: Indicatorul energiei vitale e reîncărcat

SHIFT+T: Primiți o viață în plus

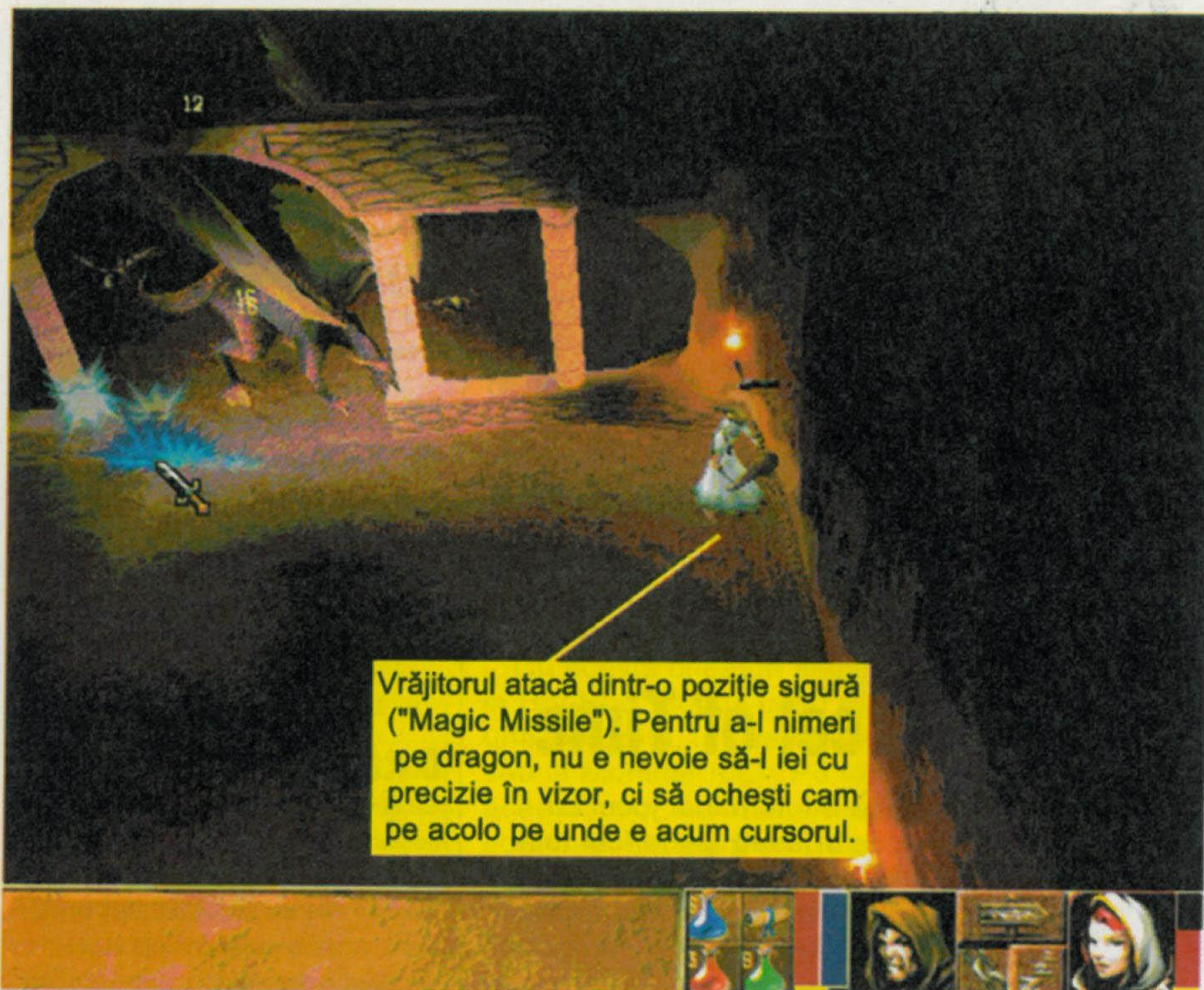
SHIFT+W: Prințul plonjează în jos

+: Timpul se scurge mai repede.

-: Timpul se scurge mai încet.

Ralph Böttner
t.a. Ioan Praja





Vrăjitorul atacă dintr-o poziție sigură ("Magic Missile"). Pentru a-l nimeri pe dragon, nu e nevoie să-l iei cu precizie în vizor, ci să ochești cam pe acolo pe unde e acum cursorul.

CHIAR PE STÂNGA NU INSEAMNĂ CĂ E GATA Din această poziție nu-l puteți ataca direct pe dragon. Faceți prin magie "Magic Missiles" sau "Magic Bombs" pe podea, în fața dragonului.

perfect pentru a învinge adversarii ce se află în spatele pereților.

Toate obiectele purtate pe corp dispar la un nou start. Dacă doriți să preluați obiectele normale și cele de artă la un nou start, trebuie numai să vă asigurați că toate acestea se găsesc în vechiul joc în "Inventory"-ul personajului respectiv.

Cu ajutorul acestui truc, personajele nou create pot prelua armele, obiectele și aurul personajelor mai vechi: porniți în noul joc cu un personaj "vechi" și cu unul "nou", și schimbați obiectele între ele. Acum puteți începe un joc cu



PRIN PERETE Cu "Magic Bomb" puteți să vă luptați cu monștrii prin pereți, fără a-l pune în pericol pe magiciantul dvs.

două personaje noi și veți avea de la o dotare bună chiar de la început.

Endgegner Draak

Dragonul poate fi învins cu un mic truc. Motivul e un mic bug din joc. Dacă personajul dvs. stă într-un anumit loc în ultima cameră a clădirii, dragonul se agață de un stâlp. Dragonul trebuie să umple camera goală, pentru ca micuții săi dragoni să nu-l poată ataca pe vrăjitor. Trucul pentru a-l învinge pe dragon constă în faptul de a-l lovi cu o vrajă, în timp ce "atârână" în deschiderea camerei. Cele mai bune în acest scop sunt "Magic Bomb" și "Magic Missile".



"Dragon agățat"

Personaj vrăjitor
(în poziție apărută)

ÎN CAPCANĂ Punct slab al inteligenței artificiale: ademeniți-l pe dragon exact în acest loc. Aici nu va mai ataca.

Folosiți cristalul "Time-Orb" la momentul potrivit: când Draak a pierdut aproximativ jumătate din punctele sale de viață, atunci trebuie să acționați. Dacă doriți, în plus, să adunați câteva puncte, atunci trăgănați sfârșitul luptei, pur și simplu nefolosind cristalul.

Atenție: Înainte de confruntarea cu Draak, ar trebui să vă antrenați amândouă personajele. Dacă nu o faceți, personajul care nu dispune de puteri magice și dragonul îi pot ataca pe eroi. Pentru că personajul fără puteri magice rămâne nevătămat, cel mai bine e să-l lăsați într-unul din cele două teleporte.

Când ați câștigat lupta finală, apare un nou punct în meniul de opțiuni. Pentru a afla mai multe despre acesta puteți viziona un videoclip.

Markus Feiertag
t.a. Ioan Praja

Carnivores 2

Dacă tastați în timpul jocului **DEBUGUP**, modul "No target" e activat. În afară de aceasta, puteți introduce următoarele cheaturi:

CTRL: Puteți fugi mai repede

SHIFT+S: Jocul se desfășoară cu încetinitur

CTRL+N: Faceți salturi uriașe

TAB: Pe hartă sunt arătate pozițiile dinosaurilor

SHIFT+T: Imaginile pe secundă sunt afișate.

Andreas Gabriel
t.a. Ioan Praja

Star Trek: Insurrection

Următoarele cheat-coduri trebuie introduse în timpul jocului aflat în desfășurare:

kirk: Beneficiați de energie vitală nelimitată.

spock: Fiecare nivel poate fi ales.

bones: Primiți un hypospray

scotty: Toate cheile și hărțile cu coduri sunt afișate.

Faruk Güzeller
t.a. Ioan Praja

Tuning-Tips

Mai multă satisfacție prin creșterea performanțelor - noi vă arătăm cum să procedați.

Și în L.A. (SWAT3) și în Britannia (Ultima 9) - puteți savura mai multă satisfacție, cu un număr mic de setări. În continuare, veți găsi indicații pentru Messiah și Thandor.

SWAT3

Cum pot spori performanțele jocului?

Pasul 1: Creați în directorul SWAT3 (de exemplu c:\SWAT3) un subdirector cu un nume la alegere (de exemplu SWAT3resBACKUP).

Pasul 2: Marcați fișierele scenes.res, swatdata1.res și swatdata2.res din directorul SWAT3 și mutați-le în subdirectorul creat.

Pasul 3: Despachetați toate cele trei fișiere cu WinZip. Dați ca nume al subdirectorului numele inițial al fișierelor (deci swatdata1.res îl despachetați în directorul de jocuri în subdirectorul swatdata1.res și așa mai departe). După acestea, salvările se vor încărca mai repede și performanțele de joc cresc cu până la 20%, căci nu mai este necesară decompimarea texturilor. În afară de acestea mai puteți edita fișierele de joc.

Configurația tastaturii

Dacă sunteți în posesia versiunii originale englezești, ați observat, probabil, că modificările la configurația tastaturii și la rezoluție nu pot fi salvate. Motivul este foarte simplu:

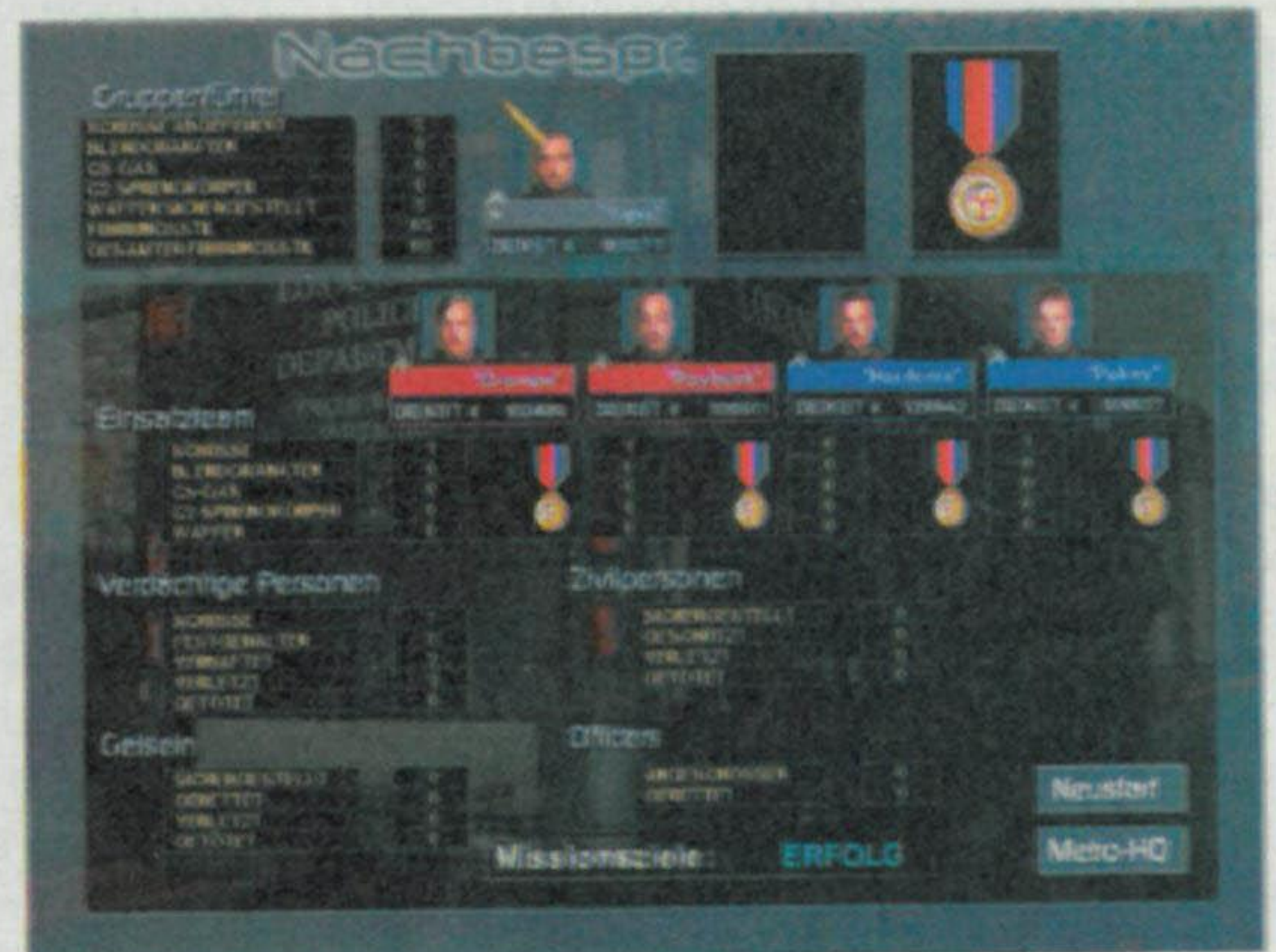
SWAT3deutsch	Eula.txt	14 KB	Textdatei	15.11.99 11:33
careers	explosion.avi	2.780 KB	Videoclip	04.11.99 17:54
SWAT3resBACKUP	Liaerich.be...	21 KB	Textdatei	23.11.99 13:26
SWAT3res	medal1_crop_final...	62 KB	Videoclip	13.10.99 13:50
Tr4	medal2_crop_final...	41 KB	Videoclip	13.10.99 13:50
Opfor_uk (G:)	medal3_crop_final...	58 KB	Videoclip	13.10.99 13:50
Layout auf "Fileserver2" (H:)	medal4_crop_final...	62 KB	Videoclip	13.10.99 13:50
Tips&tricks auf "Fileserver2" (I:)	Pcontrol.con	2 KB	Datei CON	12.11.99 21:00
Daten auf "Fileserver2" (J:)	PreMovie.avi	480 KB	Videoclip	29.10.99 06:20
Mp3 auf "Fsonline" (K:)	scenres.res	12 KB	PSP 5 Browser File	11.01.00 17:13
Drucker	scenres.res	33.014 ...	Datei RES	05.11.99 09:13
Systemsteuerung	scenres.res	15 KB	Systemdatei	25.11.99 14:06
DFU-Netzwerk	sierra.avi	7.410 KB	Videoclip	18.10.99 22:46
Geplante Vorgänge	Sierra.inf	1 KB	Setup-Informationen	10.01.00 20:23
Webordner	Swat.cfg	1 KB	Datei CFG	13.01.00 17:14
Eigene Dateien	swat.exe	274 KB	Anwendung	25.11.99 14:06
Netzwerkumgebung	swat.icd	1.793 KB	Datei ICD	25.11.99 14:06
Papierkorb	swat.ico	1 KB	Symbol	27.09.99 11:56
	Swat.ini	1 KB	Konfigurationseinstell...	10.01.00 20:23
	Swat	1 KB	Internetverknüpfung	02.11.99 12:03
	swat_xrso.avi	19.382 ...	Videoclip	12.11.99 20:07
	swatdata1.res	117.273...	Datei RES	24.11.99 13:05
	swatdata2.res	205.830...	Datei RES	22.11.99 15:22
	U1point.tu	10 KB	Datei ISU	10.01.00 20:24

PASUL 1 Marcați fișierele .res din imagine pentru a le trece într-un nou subdirector (aici: SWAT3resBACKUP).

Editarea caracterelor

Dacă ați dezarhivat - după cum am indicat - fișierele .res, puteți, printre altele, să modificați datele caracterelor din echipa dvs.

Începeți jocul în modul obișnuit și selectați-vă o echipă. Notați-vă numerele de serviciu ale ofițerilor de echipă și încheiați jocul. Fișierul care trebuie editat îl găsiți în subdirectorul swatdata1.res/s/swatdata/global. În fișierul characters.dat sunt stocate valorile ofițerilor. Pentru a afla ce număr de ofițer corespunde unui număr de serviciu, trebuie să mai deschideți fișierul officers.dat. În coloana "serial#" se află numerele de serviciu, în coloana "number" se găsesc cele ale ofițerilor. Acum puteți să vă ocupați de protejării dvs. în fișierul characters.dat. Coloanele S, M, A, și E reprezintă nivelul de stres, cel al mânăuirii armelor, agresivitate și experiență. Ridicați valorile S, M și A ale întregii echipe la maximum (10), și colegii dvs. își vor folosi mult mai rapid și cu mai mare precizie armele. Astfel și teroriștii se vor preda mult mai repede.



MULTI DUȘMANI, MULTE ONORURI După editarea reușită a SWAT, puteți să vă câștigați mai ușor medaliile.

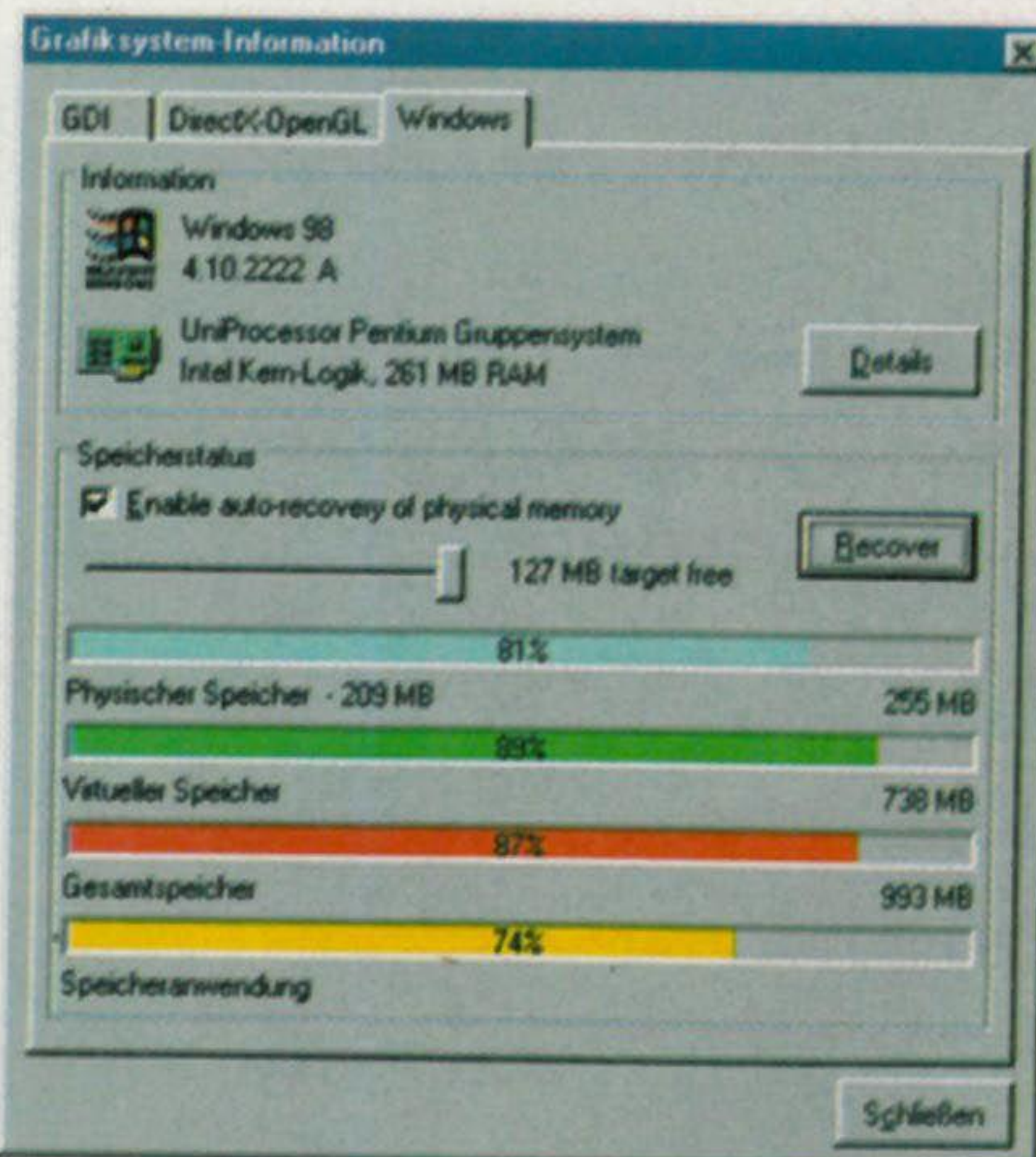
fișierul swat.cfg este protejat. Deschideți cu Windows Explorer Directorul de jocuri al SWAT3. Cu un clic drept pe fișierul swat.cfg puteți deschide opțiunea "properties". Dezactivați opțiunea pentru protejare. De acum încolo toate modificările vor fi salvate.

Probleme cu plăcile Voodoo3

Pe unele sisteme, driverul de referință Voodoo3 1.03.05 crează probleme de grafică la unele texturi sau la fețele cochipierilor. Dacă instalați versiunea mai veche, 1.03.04, nu veți întâmpina greutăți în joc.

Name	Modified	Size	Ratio	Packed	Path
mission1.scn	04.11.99 18...	5.722.279	84%	913.264	
missiona.scn	03.11.99 08...	3.100.400	77%	726.013	
missionb.ccm	02.11.99 15...	91.948	89%	10.045	
missionb.scn	05.11.99 07...	8.531.896	83%	1.421...	
missionc.ccm	04.11.99 18...	1.037.092	97%	32.808	
missionc.scn	04.11.99 18...	7.028.410	77%	1.594...	
missiond.ccm	28.10.99 18...	444.100	94%	25.187	
missiond.scn	04.11.99 11...	10.901...	78%	2.401...	
missionf.ccm	04.11.99 18...	1.326.316	95%	61.788	
missionf.scn	05.11.99 07...	12.586...	76%	3.050...	
missiong.ccm	05.11.99 07...	2.487.100	97%	85...	
missiong.scn	05.11.99 07...	11.308...	81%	2.101...	
missioni.ccm	03.11.99 08...	1.319.404	97%	42...	
missioni.scn	03.11.99 08...	7.765.028	76%	1.88...	
missionl.ccm	04.11.99 18...	226.372	95%	12...	
missionl.scn	03.11.99 08...	62.356	89%	7...	
missionm.ccm	04.11.99 11...	167.260	90%	17...	
missionm.scn	04.11.99 11...	6.048.815	75%	1.432	

PASUL 2 Cu ajutorul unui program de despachetare, puteți despacheta foarte comod fișierele mari de .res. Atenție la denumirea corectă a fișierelor



POWER STRIP VĂ AJUTĂ Îndepărtați cu el eventualele resturi din directorul Windows.



PE CD-ROM!

Utilitarul Power Strip poate fi găsit pe CD-ROM.

Thandor

Jocul rulează foarte încet, ce pot să fac?

Întâi închideți toate programele, și pe cele de jos, de lângă ceas. Apoi puteți elibera cu allround-tool-ul Power-Strip memoria, după care porniți jocul. Pe lângă asta, trebuie să vă asigurați că aveți instalat cel mai actualizat driver pentru placa grafică. Pe CD-ul din revistă puteți găsi Internet-link-urile majorității producătorilor de hardware. După aceea defragmentați harddiscul. Dacă și acum merge încet, vă recomandăm o rezoluție mai mică a imaginii (de exemplu 800x600 pixeli) și o adâncime mai mică a culorii, deci 16 Biți. În afară de asta trebuie să scoateți de tot efectele de umbră din meniul. Puteți să ușurați considerabil munca procesorului dacă setați la minimum rezoluția poligoanelor, iar placa grafică este foarte bucurăoasă dacă îi dați mai puține texturi pentru prelucrare - reduceți deci și rezoluția texturii.

Messiah

În timpul jocului îmi cade sistemul de operare

Dacă rezoluția desktop-ului este mai mică sau identică cu cea pe care o folosiți în Messiah, în cazul plăcilor grafice dotate cu chip-uri Voodoo Banshee sau Voodoo 3, siste-

mul de operare poate cădea. Pentru a evita această mică greșală de programare, trebuie să setați doar rezoluția desktop-ului la un nivel mai mare decât cea din joc.

Ultima 9: Ascension

Ce pot să fac ca jocul să devină mai rapid sub Direct3D sau Glide?

Întâi trebuie să instalați jocul cu texturi de 16 Biți, în loc de 32 Biți. Texturile "compressed for D3D" nu ocupă multă memorie, însă au nevoie de mult mai multă capacitate de procesare, prin urmare Ultima devine mai lent. Selectați din Hardware Setup la opțiunea Mip-Map Detail Level înregistrarea "Medium". În același meniu puteți seta placa grafică, pentru imagine de 32 Biți: astfel înregistrarea "800 x 600 x 32" descrie o imagine cu o rezoluție de 800x600 Pixeli cu o adâncime a culorii de 32 Biți. În cazul lui Glide utilizați neapărat texturile de 8 Biți.

În afară de asta ce mai pot seta?

Viteza jocului poate fi influențată cel mai bine cu "Jurnal Options": astfel, de exemplu, regulatoarele pentru "Viewable Item Distance" și "Additional Terrain Viewing" se duc spre extrema stângă a imaginii. Selectați apoi Check-Box-

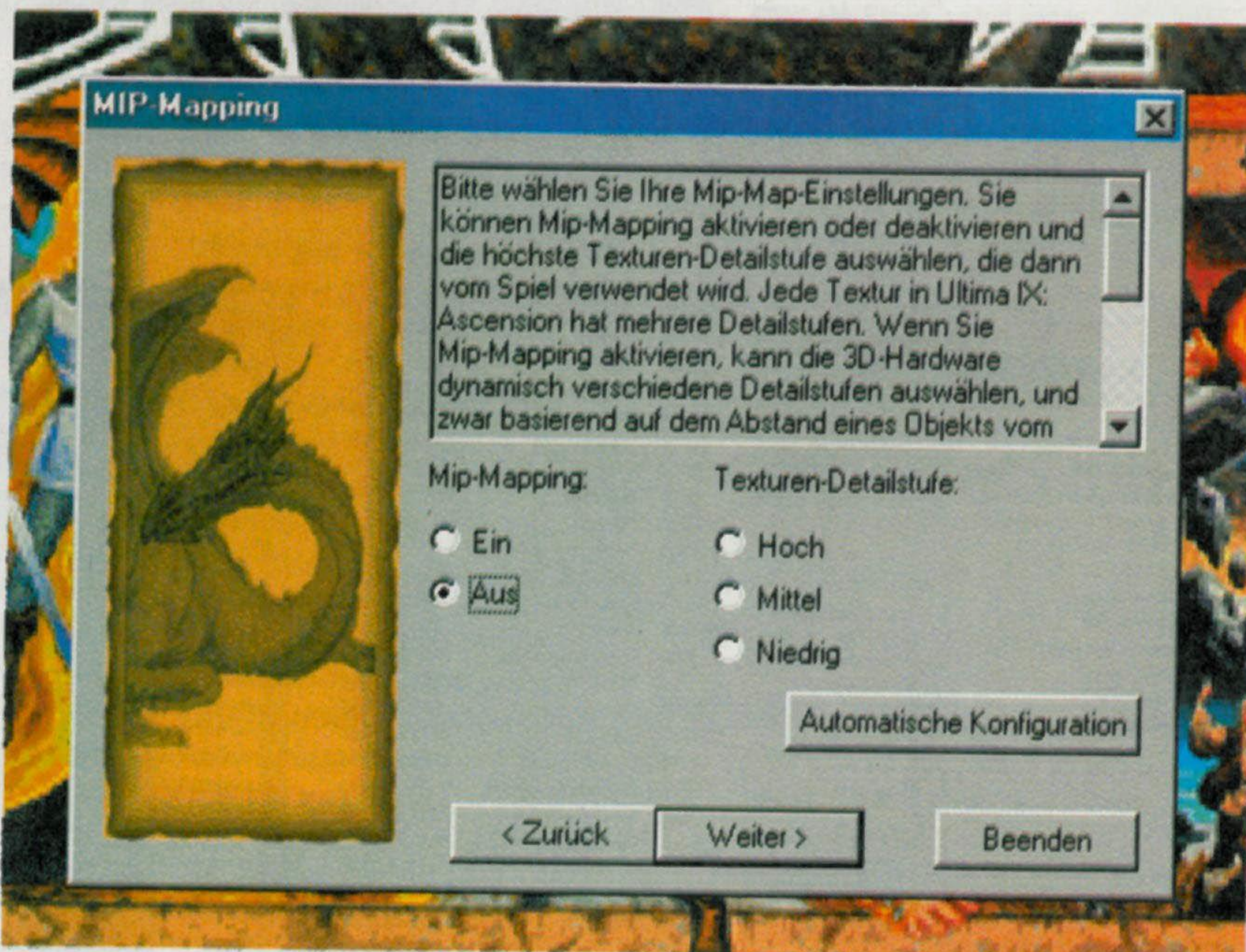
Ce ar mai trebui să fac în Hardware-Setup?

ul din secțiunea "Performance vs Quality" și părăsiți meniul, pentru a salva modificările. Dacă startați din nou Hardware-Setup-ul, va trebui să reluați aceste modificări de meniu.

Reduceți în hardware-setup gradul de detaliu pentru Mip-Mapping. Detalii mai puține necesită mai puțină memorie a plăcii grafice și, bineînțeles, mai puțin timp pentru încărcare - însă astfel imaginea devine puțin ștearsă. Dacă dezactivați total Mip-Mapping-ul, jocul devine doar cu puțin mai rapid. Un mic câștig de performanță rezultă și dacă setați în ControlPanel/System/Performance la File System "Network server".



INSTALAREA Încă de la instalarea jocului puteți economisi resurse prețioase.



MIP-MAPPING La instalarea lui Ultima IX, puteți începe cu o setare mai mare de Mip-Map. Gradele de detaliu se pot reduce sau dezactiva și mai târziu.

Tuning-Tips

Mai multă distracție prin mărirea performanței - să vedem cum se face.

Luna aceasta vom face tuning la cele mai mari și actuale două jocuri cu roluri: Nox și Planescape Torment. Vă arătăm, de exemplu, cum puteți îmbunătăți grafica la Nox.

Planescape Torment

Cum pot instala jocul în-
treg?

Pentru instalarea completă aveți nevoie de aproximativ 2,38 GB. După ce ați instalat jocul normal, procedați după cum urmează (rezolvare oficială Black Isle):

Pasul 1

Creați pe HDD-ul dvs. un fișier în care doriți să depozitați datele (ex: C:\TData).

Pasul 2

În acest fișier introduceți alte 3 subfișiere: CD2, CD3 și CD4.

Pasul 3

Introduceți al doilea CD cu Planescape Torment și copiați întregul conținut în fișierul creat (C:\TData\CD2).

Copiați și CD-urile 3 și 4 în fișierele corespunzătoare pe HDD-ul dvs.

Pasul 4

Editați fișierul "Torment.ini" în lista de instalare (ex: C:\Programs\Black Isle\Tor-

ment) cu Windows Notepad. Chiar la începutul datelor se află numere cu înscrisurile "CD2", "CD3" și "CD4". Schimbați-le corespunzător cu exemplul nostru:

CD2: = C:\TData\CD2
CD3: = C:\TData\CD3
CD4: = C:\TData\CD4

Pasul 5

De-acum înainte trebuie doar să aveți cel de-al doilea CD introdus în CD-ROM player la începutul jocului.

Dezvoltarea neoficială la instalarea completă (pentru profesioniști)

După ce ați efectuat instalarea completă după cum am explicat, ar trebui să copiați toate datele "ar*.bif" din diferitele fișiere ale CD-ului în fișierul "Torment\Cache". Mai deschideți o dată "Torment.ini" și schimbați înscrisul "CacheSize" în 1000. Jocul va folosi de acum încolo numai datele din fișierul Cache, care nu mai trebuie copiate în fișier.

Pasul 1

Instalați jocul de pe CD-ul 1 - după aceea nu veți mai avea nevoie de acest CD.

Pasul 2

Introduceți în lista de instalare (ex: C:\Programs\Black Isle\Torment) un subfișier numit "CD x". Path-ul complet va arăta astfel: C:\Programs\Black Isle\Torment\CD x.

Pasul 3

Copiați acum celelalte CD-uri ale jocului, toate în fișierul "CD x". Datele duble le puteți suprapune fără griji și astfel veți economisi în jur de 500 MB.

Pasul 4

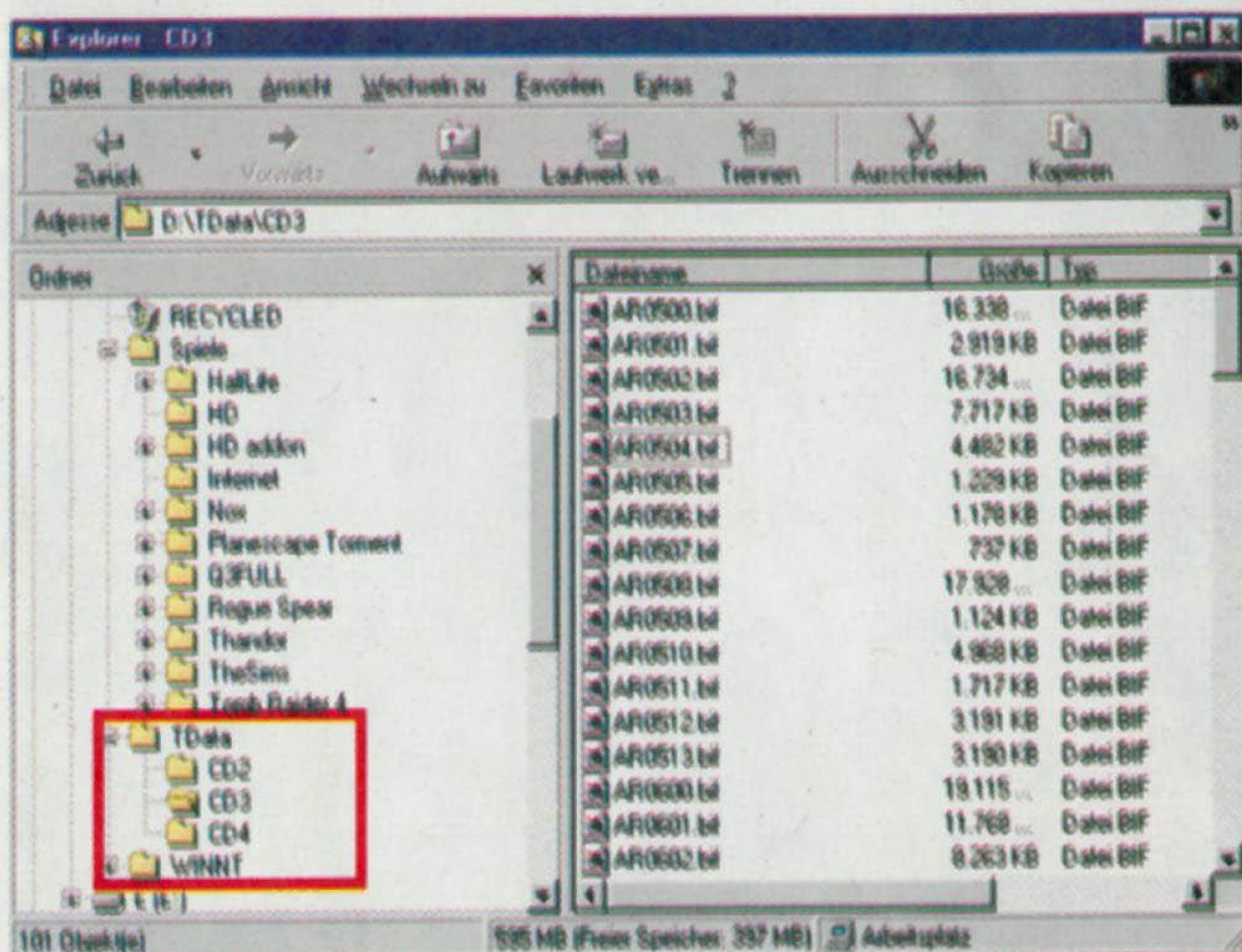
Ștergeți fișierul "\cache" din ordinea de instalare. Introduceți acum o dată nouă sub numele "cache". Astfel este împiedicată pierderea datelor. În lipsa datelor, Torment reia fișierul Cache mereu, ceea ce duce la creșterea timpului de încărcare și mai ales vă costă mai mult de 100 MB.

După o vreme jocul devine din ce în ce mai lent...

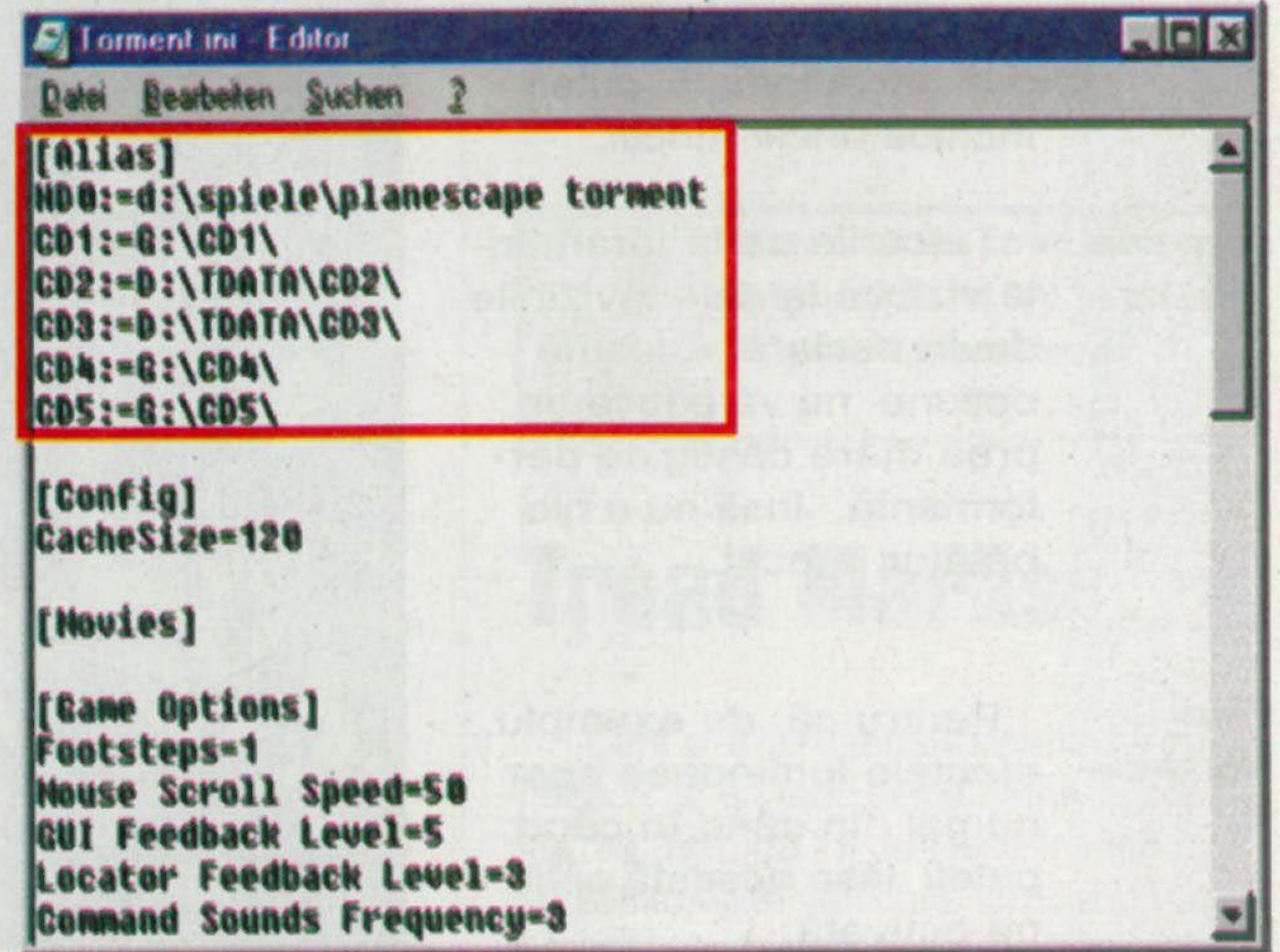
Aveți mai multe posibilități să împiedicați acest lucru:

Posibilitatea 1

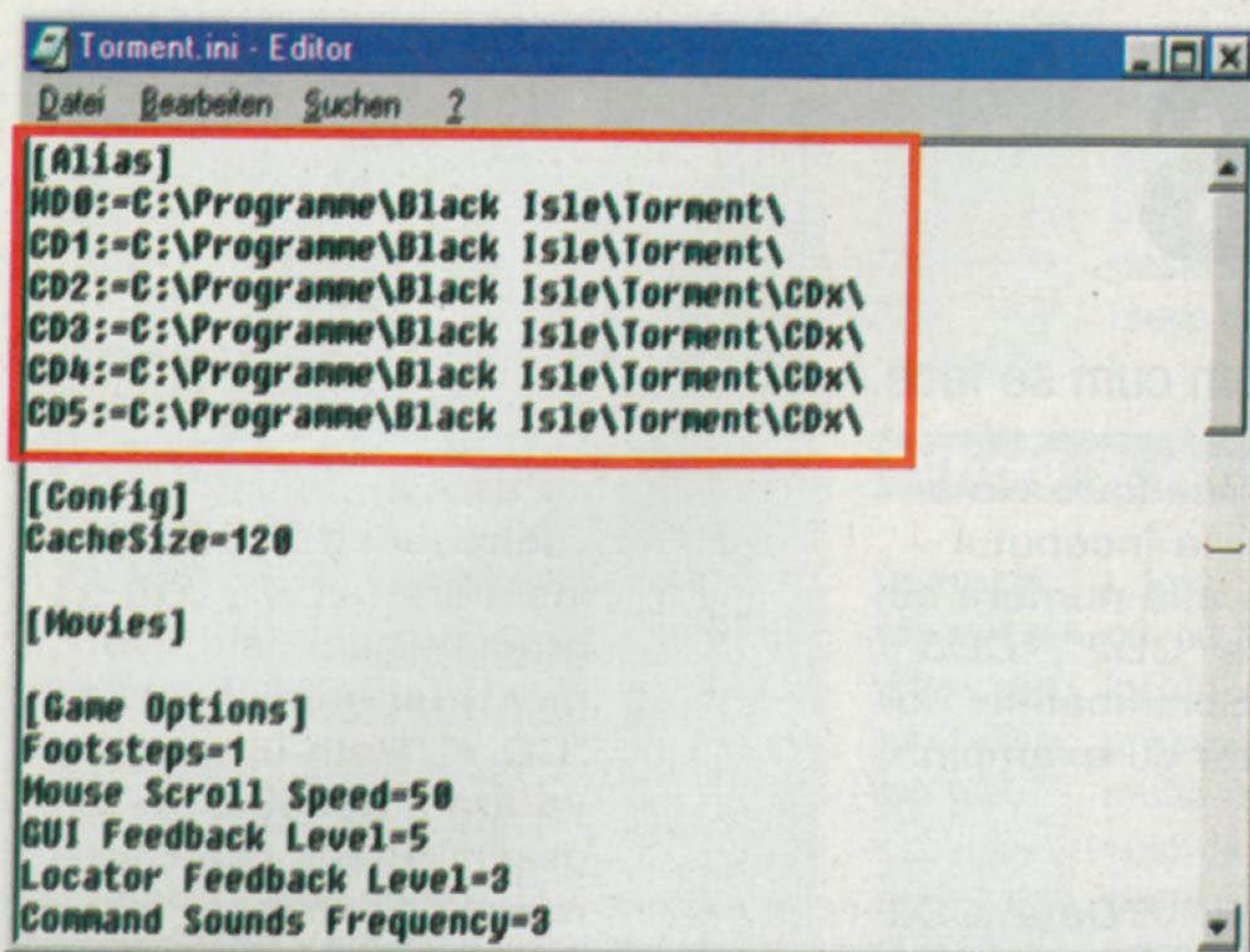
Salvați faza jocului la care ați ajuns și părăsiți



ASA TREBUIE SĂ ARATE UN DIRECTOR... În fișierul CD 3 arătat aici se găsește întregul conținut al celui de-al treilea Cd al jocului.



EDITEAZĂ-MAI Pentru a nu schimba mereu CD-urile jocului, schimbați cu Editorul numai începuturile din fișierul "Torment.ini".



ULTIMUL PAS La pasul 5 schimbați "Torment.ini" și înlocuiți toate datele. Acum ne folosim din nou de modelul nostru de path.

MENIUL JOCULUI Pentru a efectua toate instalările grafice în acest meniu, trebuie să instalați mai întâi toate opțiunile.

apoi jocul. Acum ștergeți toate datele din directorul "\ cache\ " din tabelul dvs. de instalare. Astfel ar trebui să fiți liniștit pentru câteva ore, după care jocul devine din nou lent.

Possibilitatea 2

Efectuați o instalare completă după modelul descris mai sus.

Semne pe pereți

Dacă doriți, din cauza clarității, să jucați mai degrabă cu o rezoluție mare, nu vă bateți capul cu înfățișarea pereților.

Pereți / podele ce se dizolvă

E de recomandat numai celor cu mulți RAM. Deși nu arată prea bine pereții și podelele puțin dizolvate, totuși economia rențează pentru luptele cu mulți adversari.

Podelele texturate

De mare ajutor pentru a le prelua munca celor ce numără lent. Totuși numai minimaliștii absoluți ar trebui să activeze acest comutator, pentru că podeaua apare atunci doar unicoloră. Încercați pur și

simplic o dată și apoi comutați la loc.

Florian Weidhase
t.a. Ioan Praja

Nox

După ce am schimbat unele setări nu mai începe jocul. Ce pot face?

Dacă ați modificat opțiunile, însă Nox nu pornește, atunci ar trebui să deschideți programul de sub "Compatibility modus of Nox" din meniul Start. Astfel, opțiunile jocului vor fi readuse la starea lor standard.

Cum pot face jocul mai vior?

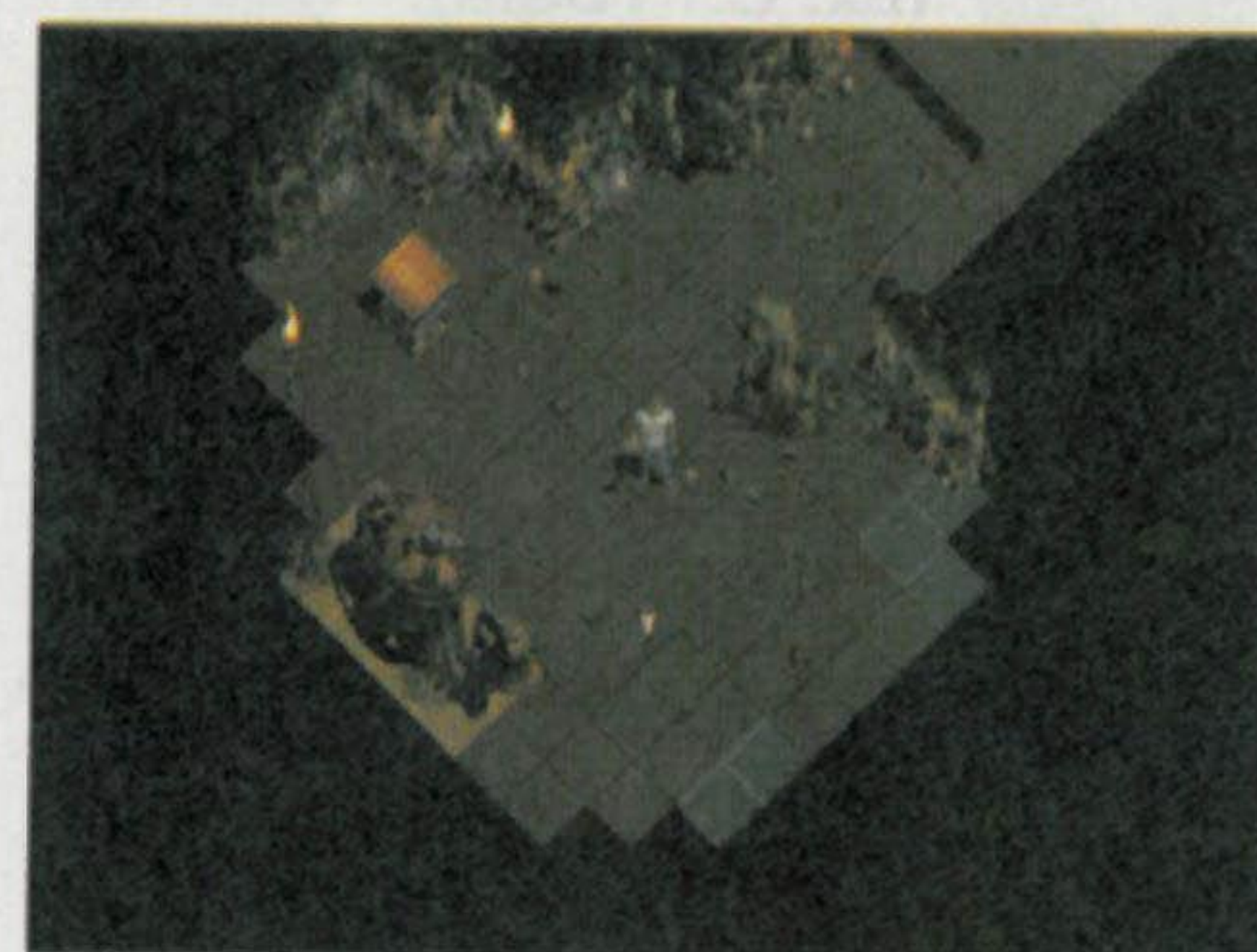
Puteți ori să introduceți o mică rezolvare și /sau să îngrediți domeniul vizibil al jocului. Dacă totuși jocul e prea lent în configurație automată, puteți închide unele funcții.

Umbre slabe

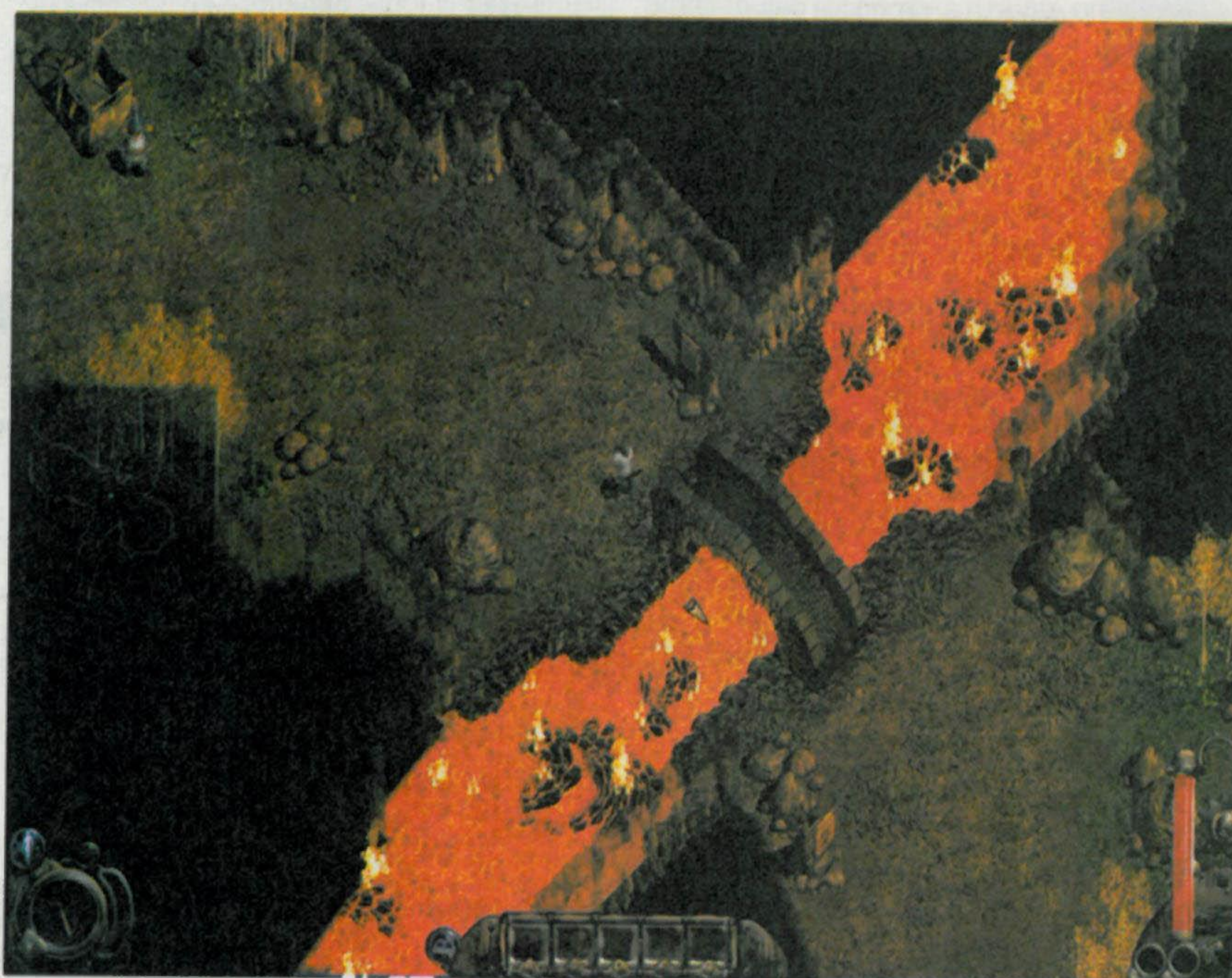
Trecerile de la tărâmurile vizibile la cele invizibile devin neclare. Această opțiune nu vă aduce un prea mare câștig de performanță, însă nu e nici bătător la ochi.

Particle Glowing - aranjare

Pentru că, de exemplu, efectele luminoase apar numai din când în când, puteți lăsa această opțiune activată.



MAI "PIXELOS" NU SE POATE La 640 x 840 pixeli, cu 256 culori, Nox este rapid, însă urât.



CULMEA GRAFICII În meniul opțiuni puteți mări rezoluția jocului ca și aici, la 1.024 x 768 pixeli. Aveți astfel o vizibilitate mult mai bună, însă jocul nu mai este la fel de rapid.

Îndrumător CD

Pentru a putea accesa optim interfața CD-ROM-ului, va trebui să utilizați MS Internet Explorer 5.0, iar rezoluția monitorului să fie de 800x600 dpi.

C&C 3: Tiberian Sun

Command & Conquer 3 a fost anunțat ca fiind o revoluție a genului RTS. Totuși, Westwood a reușit în ciuda inovațiilor cam deficiente, să creeze unul dintre cele mai bune jocuri pe care am avut ocazia să le testăm anul trecut. Versiunea Demo pe care noi o oferim pe CD îi va interesa chiar și pe cei care au cumpărat deja versiunea completă a jocului deoarece conține două misiuni nepublicate până în prezent!

Control:

Command & Conquer 3: Tiberian Sun se poate controla complet cu mouse-ul. Dacă veți parcurge tutorialul, vă veți putea forma o imagine de ansamblu asupra controlului jocului astfel încât misiunea care urmează să nu vă creeze nici un fel de greutate.



O BUNĂ PLANIFICARE Încă de la începutul misiunii se decide asupra reușitei sau nereușitei întregii partide.



■ Necesari: P 233, 32 MB RAM
■ Recomandat: PII 300, 64 MB RAM
■ Suport 3D: Direct 3D, Glide
opțional

Dark Project 2: The Metal Age (CD 1)

Eidos Interactive continuă surprinzătorul hit al anului 1999. Având noi misiuni și câteva posibilități suplimentare, puteți acum să porniți din nou împreună cu Garrett spre noi aventuri.

A doua parte a jocului premiat de numeroase ori este așteptat de peste o jumătate de an cu nerăbdare. De data aceasta, Masterthief Garrett trebuie să descopere o conspirație în care este implicată însăși elita orașului. Cu această ocazie, el se întâlnește cu vechi cunoscuți de-ai săi, printre care se numără membrii sectei ham-

merților.

Din nou se recomandă multă precauție. Pentru ca Garrett să nu fie prins sau descoperit în timpul operațiunilor sale nu tocmai "coșere", el trebuie să se strecoare prin tot felul de locuri întunecoase și să-și folosească cu multă inteligență inventarul adunat. Engine-ul grafic a fost păstrat și prelu-

crat în continuare. În versiunea demo veți porni, după o introducere drăguță, peste acoperișurile caselor și va trebui să intrați neobservat în cartierul general al mecanoșilor. Producătorul jocului a păstrat și de această dată perspectiva protagonistului principal.

Control:

Controlul poate fi configurat individual.

Taste	Acțiunea
Q	Înainte
5	Mers
A	Înapoi
Ö	Pas lateral stânga
Z	Pas lateral dreapta
=	Luptă
L	Utilizare

■ Necesari: P 233, 32 MB RAM
■ Recomandat: P II/300, 64 MB RAM
■ Suport 3D: Direct 3D, Glide



ÎN COLIMATOR Paznicul nu creează probleme prea mari.

NASCAR Racing 3

Din cauză că în NASCAR Racing 3 au fost tăiate pick-up-urile ediției precedente 1999, și că legile fizice ale condusului au fost lăsate la stadiul jocului precedent, jocul nu se deosebește prea mult de NASCAR Racing 2. Engine-ul grafic a rămas timp de doi ani neschimbat, la fel și AI-ul. Adversarii nu au curajul să treacă pe lângă mașinile avariate și rămân ascultători pe loc până când rămășițele mașinii sunt înlăturate de pe pistă. Cel care va investi ceva mai mult timp în joc, va descoperi că NASCAR Racing 3 este un joc de raliu fascinant: condusul este mult mai complicat și mai interesant decât părea la început.



PITSTOP Timingul corect are atât aici, cât și în realitate un rol hotărâtor.

Control:

Taste	Acțiunea
S	Stânga
D	Dreapta
Q	Accelerare
A	Frânare
a	Viteză superioară
y	Viteză inferioară
L	Marșarier



■ Necesari: P 166, 32 MB RAM
■ Recomandat: P II 300, 64 MB RAM
■ Suport 3D: nu este necesar

Tread Marks

Cine și-a dorit dintotdeauna să gonească cu un tanc peste munți și peste văi, să distrugă tot ce-i iese în cale și să elimine alte vehicule, își poate trăi fanteziile în Tread Marks. În demo-ul nostru conduceți unul din cele trei modele puse la dispoziție pe trei hărți, adu-

nați bonusuri, arme și muniție și vă duceți cu alte blindate. Dacă dispuneți de suficientă putere de foc, puteți să faceți modificări definitive pe teren - munții și dealurile care vă stau în cale pot fi eliminate dacă trageți în ele.

Control:

Taste	Acțiunea
Q	Înainte, accelerație
S	Înapoi, frână
A	stânga
D	dreapta
L	foc
,	Apărare spre stânga
.	Apărare spre dreapta
W	Meniuri



■ Necesari: P 200, 32 MB RAM, Win95
 ■ Recomandat: P 2/300, 64 MB RAM
 ■ Suport 3D: Direct 3D

Team Alligator

Vă punem la dispoziție continuarea lui Team Apache pentru un zbor exclusiv de testare. De fapt elicopterele rusești de luptă Kamov KA-52 Alligator nu au intrat niciodată în producția de serie. De aceea programatorii de la SIMIS s-au ocupat de monstrul supraîncărcat cu arme, pentru a oferi tuturor piloților virtuali șansa de a face o excursie plină de acțiune. Mulțumită noului engine grafic Deadalus puteți savura un peisaj foarte detaliat și puteți distinge construcțiile și vehiculele și într-o survolare rapidă. Ocupați loc în carlinga elicopterului de luptă și încercați-vă norocul cu noul sistem



TEAM ADMINISTRATION În Team Alligator nu luptați singur. Misiunile le îndepliniți împreună cu camarazii dvs.

Star Trek: The Hidden Evil (CD 2)

Un action-adventure care nu va fascina doar fanii Star Trek. Activision le oferă fanilor de Star Trek și maniacilor de adventure un story captivant cu o transpunere grafică profesională.

În jocul inspirat din filmul Star Trek: Insurrection jucătorul intră în rolul sergentului Sovok, care trebuie să descopere o conspirație intergalactică. Sarcina principală pe care o aveți în acest action-adventure este de a desluși mistere, de a dialoga cu persoane și să faceți față unor lupte mai mici, care sunt la fel de ușoare pentru începători ca misterele. Demo-ul versiunii în limba engleză conține unul dintre cele zece nivele ale jocului și transpune jucătorul direct în mijlocul acțiunii.

Control:

Controlul nu este configurabil și necesită o scurtă perioadă de acomodare. Intrați înainte de începerea jocului în meniul de opțiuni și urmăriți configurația tastaturii.

Taste	Acțiune
w	Deplasare înainte
s	Deplasare înapoi
e	Pas la dreapta
q	Pas la stânga
d	Întoarcere spre dreapta
a	Întoarcere spre stânga

Taste	Acțiune
E	Acțiune
T	Inventar

■ Necesari: P 200, 32 MB RAM
 ■ Recomandat: P 266, 64 MB RAM
 ■ Suport 3D: Direct 3D, Glide



PE PUNTE Luptele le duceți de pe locul dvs. pe punte.

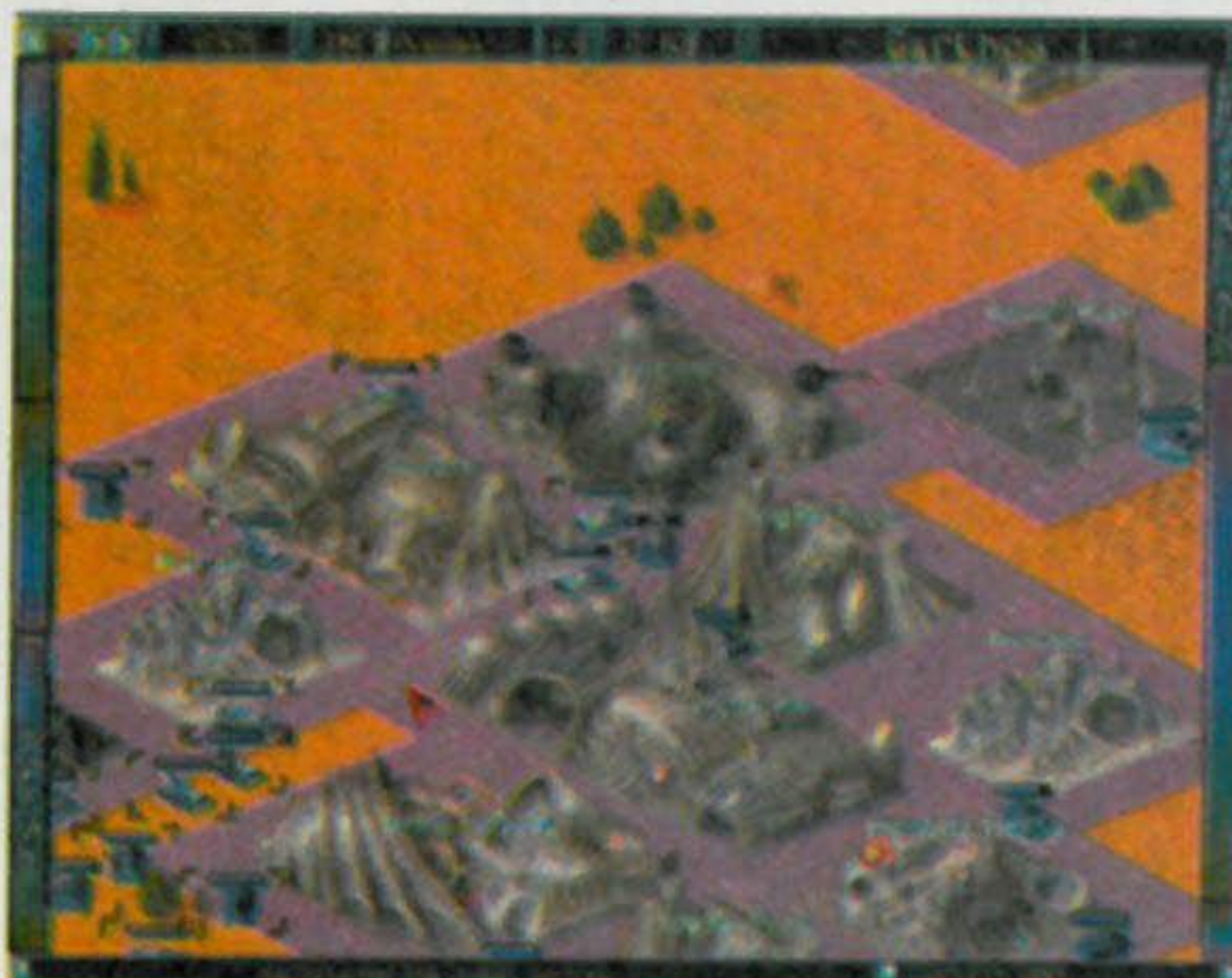
de propulsie Dual Rotorblade.



■ Necesari: P 200, 32 MB RAM
 ■ Recomandat: P II/300, 64 MB RAM
 ■ Suport 3D: Direct 3D

Imperium Galactica 2

Continuarea scripitoare a jocului de strategie plictisitor de odinioară. Imperium Galactica 2 este un RTS care se desfășoară în univers - complet în 3D. În spectacolul unguresc de grafică, trei rase își dispută dominația diferitelor sisteme solare, ca în Starcraft. În afară de disputele din vid se mai adaugă sarcinilor dvs. și dueluri cu blindate și



COLONII Planetele străine pot fi colonizate și exploatate pentru materii prime.

realizarea unor colonii cu bastioane. Fiecare unitate poate fi dotată individual cu arme și utilaje speciale - atâta timp cât dispuneți de rezursele necesare. În demo vă stau la dispoziție trei misiuni întregi!



■ Necesari: P 200, 32 MB RAM, Win95
 ■ Recomandat: P II/233, 64 MB RAM
 ■ Suport 3D: Direct 3D

The longest Journey

Vă este dor de vechile timpuri ale adventure-ului? Iată antide-

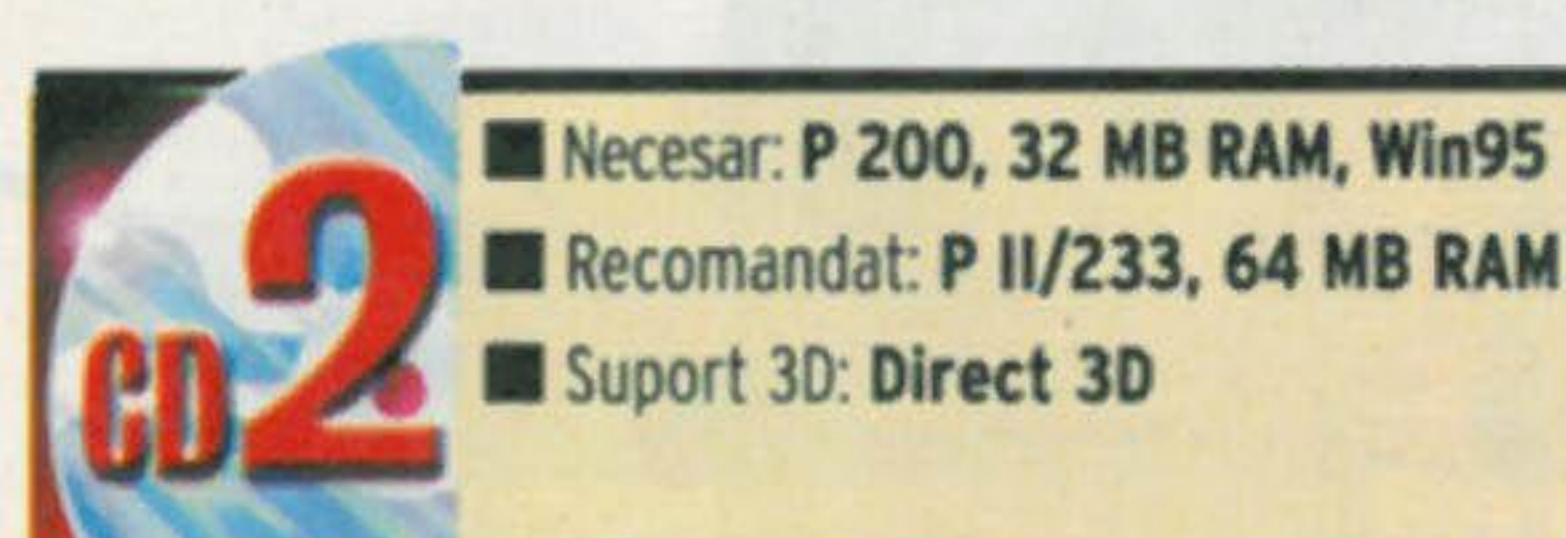


POFTA DE A CĂLĂTORI Într-o expediție veți întâlni unele locuri foarte interesante.

presivul potrivit. Inspirat din romanul "A New Brave World" a lui Huxley, adventure-ul vă răpește într-o lume dintre vis și realitate. Vocea lui April este interpretată de cântăreața T. a formației "Mister President", iar soundtrack-ul vine de la Depeche Mode. Pe lângă acestea, titlul lui Egmont Interactive excelează prin culise desenate cu mână, cu multă dăruire. În demo puteți juca un capitol mai lung din partea a doua a jocului.

Control:

Controlul se face exclusiv pe mouse. Un clic drept vă prezintă inventarul, cu clicul stâng deplasați obiectele la locul unde sunt întruințate.



Septerra Core



RUNDA DIALOGURILOR Discuțiile cu camarazii sunt realizate în stil RPG.

Septerra Core este un mixaj de RPG încărcat cu acțiune în stilul Final Fantasy VII și Fallout. Locul acțiunii jocului este destul de neconvențional: lumea Septerra Core se compune din șapte coji și un

miez plin de evenimente, care - dacă putem da crezare legendelor - ascunde o putere imensă. Dvs. intrați în rolul luptătoarei Maya și trebuie să încercați să elucidați numeroasele mistere ale acestei lumi.

Control:

Toate comenzile se dau prin mouse.



Age of Wonders

Triumph a realizat exclusiv pentru PC Games o versiune germană a versiunii demo. Majoritatea programelor, asemănătoare lui Heros of Might and Magic, nu au avut succesul dorit - de multe ori le lipsea doar acel anume "ceva". Prin Age of Wonders ni se aliniază următorul candidat de RPG pe pozițiile de start. Iar acest titlu se pare că are acel anumit "ceva". Deja în varianta Alpha titlul a recoltat aprecierile colegilor. În versiunea noastră germană puteți să jucați tutorialul întreg, un scenariu original cu mod multiplayer din versiunea completă și un scenariu suplimentar.

Control:

Cu controlul vă puteți familiariza în tutorialul amănunțit.



HOUSE-CLEANING O aliniere bine chibzuită a așezărilor asigură protecția față de inamici.

Versiuni actuale

Cele mai jucate jocuri ale ultimelor luni și numerele de versiune actuale.

TITLU.....	NUMĂR DE VERSIUNE
Catan - The First Isle.....	v1.029
Age of Empires	v1.0c
Anno 1602 - NINA	v1.3
Apache Havoc.....	v1.1d
Baldur's Gate	v1.3.5512
Biing 2!	v1.04
Bundesliga Manager 98	v2.0b
C&C 3 Tiberian Sun	v1.17
Civilization Call to Power	v1.2
Civilization II Gold	v1.3
Codename Eagle	v1.12
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	v1.13
Darkstone.....	v1.03
Setlers 3	v1.52
Dungeon Keeper 2	v1.61
Earth 2150	v1.4
Falcon 4	v1.081
Fighter Squadron	v1.50
Flanker 2.0.....	v2.01
Fighting Steel	v1.1
Fly!	v1.01.77 Beta
FreeSpace	v1.06
FreeSpace 2	v1.02
Golf Pro	v1.02
Grand Prix Legends	v1.2
Half-Life	v1.0.1.3
Half-Life - Opposing Force	v1.001
Hattrick Wins!	v1.02
Heretic 2.....	v1.06
Heroes of Might and Magic III	v1.1
Hidden and Dangerous	v1.3
Homeworld	v1.00.4
Indiana Jones and the Infernal Machine	v1.1
Imperialism 2	v1.02
Jagged Alliance 2	v1.05
Kicker Manager	v1.05
Kings Quest 8	v1.0.0.3
Kurt	v1.14
Land der Hoffnung	v1.02
Lands of Lore 3	v1.06
Legacy of Kain: Soul Reaver	v1.2
Links LS 99	v1.21
M.I.A.	v1.02
Machines	v1.15
MechWarrior 3	v1.2
Metro Police	v1.4
Might and Magic VII	v1.1
Motorhead	v3.0
Myth 2 - Soulblighter	v 1.3
Myth - The Fallen Lords	v1.3
NASCAR Revolution	v1.02
Nice 2	v1.04
Panzer General 4	v1.01
Prince of Persia 3D	v1.0
Quest for Glory 5	v1.2
Racing Simulation 2	v1.06
Railroad Tycoon II: The Second Century	v1.53
Rainbow Six Rogue Spear	v2.05
Rally Championship.....	v5.27
Requiem	v1.1
Revenant	v1.11
Re-Volt	v1.1
Septerra Core	v1.01
Shadow Company	v1.3
Sid Meier's Alien Crossfire	v2.0
Sid Meier's Alpha Centauri	v4.0
Sim Theme Park	v1.1
Spec Ops II.....	v1.1.1
Star Trek: Birth of the Federation.....	v 1.02
Star Wars: Episode 1 - Phantom Menace	v1.1
Star Wars: Rogue Squadron	v1.00.01
Starcraft.....	v1.07
Starcraft Brood War	v1.07
StarSiege	v1.03
StarSiege Tribes	v1.9
TA - Kingdoms	v2.0
Total Annihilation	v3.1
Ultima 9 Ascension	v1.07
Unreal	v2.24
Unreal Tournament	v4.05b
Vermeer	v1.57
WarHammer 40000 - Rites of War	v1.1
Warzone 2100	v1.10
X - Beyond the Frontier	v1.09
X - Wing Alliance	v2.02

Instantaneu

Wanted: un text comic pentru poza lunii.



FĂRĂ SPERANȚĂ Richard Garriott se îngrijește de un jucător care a încercat "imposibilul" jucând noul joc al lui Origin.

Câștigătorul ediției 3/2000 este Charles Ulbig din Rosrath, Germania. Dacă aveți o idee bună pentru textul din imagine (dreapta), trimiteți-ne-o prin poștă. Mai simplu și mai direct este prin e-mail sau telefon.

Adresa noastră:
Redacția PC Games
Cod: Poza Lunii
Str. S. Bănuțiu 30, Ap. 3
3700 Oradea
E-mail: pcgames@rdsor.ro
Excluzi angajații PC Games.



DOI AMICI Adrian Smith de la Core Design (Tomb Raider) în Egipt.

PC Games 2/2000

TERMEN DE APARIȚIE Ediția PC Games Mai/2000 apare până la 20 Aprilie 2000.

Sudden Strike

De fapt "Sudden Strike" se poate traduce cu "atac surpriză". Nu se mai poate vorbi însă de o surpriză după atâtea întârzieri ale termenului de apariție cu care CDV și-a amăgit jucătorii înfometați. Totuși: spectacolul strategic va îmbogăți din Martie genul cu câteva aspecte.



Sudden Strike va îmbogăți începând cu luna Martie genul Strategie cu câteva aspecte interesante.

Need for Speed: Porsche

Legendarii armăsari ai industriei de mașini sport din Zuffenhausen stau în centrul noii serii *Need for Speed*. Merită oare pentru EA să se concentreze doar asupra unei mărci de automobile, chiar dacă aceasta este simulată mai realist? Testul nostru lămurește dilema.

Deus Ex

După ce ați citit tot ce este mai important despre Warren Spector, veți fi lămuriiți în numărul următor despre noul său joc - dacă totul merge bine, vom face și un test! Amestecul de RPG și Action-adventure va pune prin cele 150.000 rânduri de text în umbră chiar și pe un joc monstruos de complex precum Baldur's Gate.

Star Wars: Force Commander

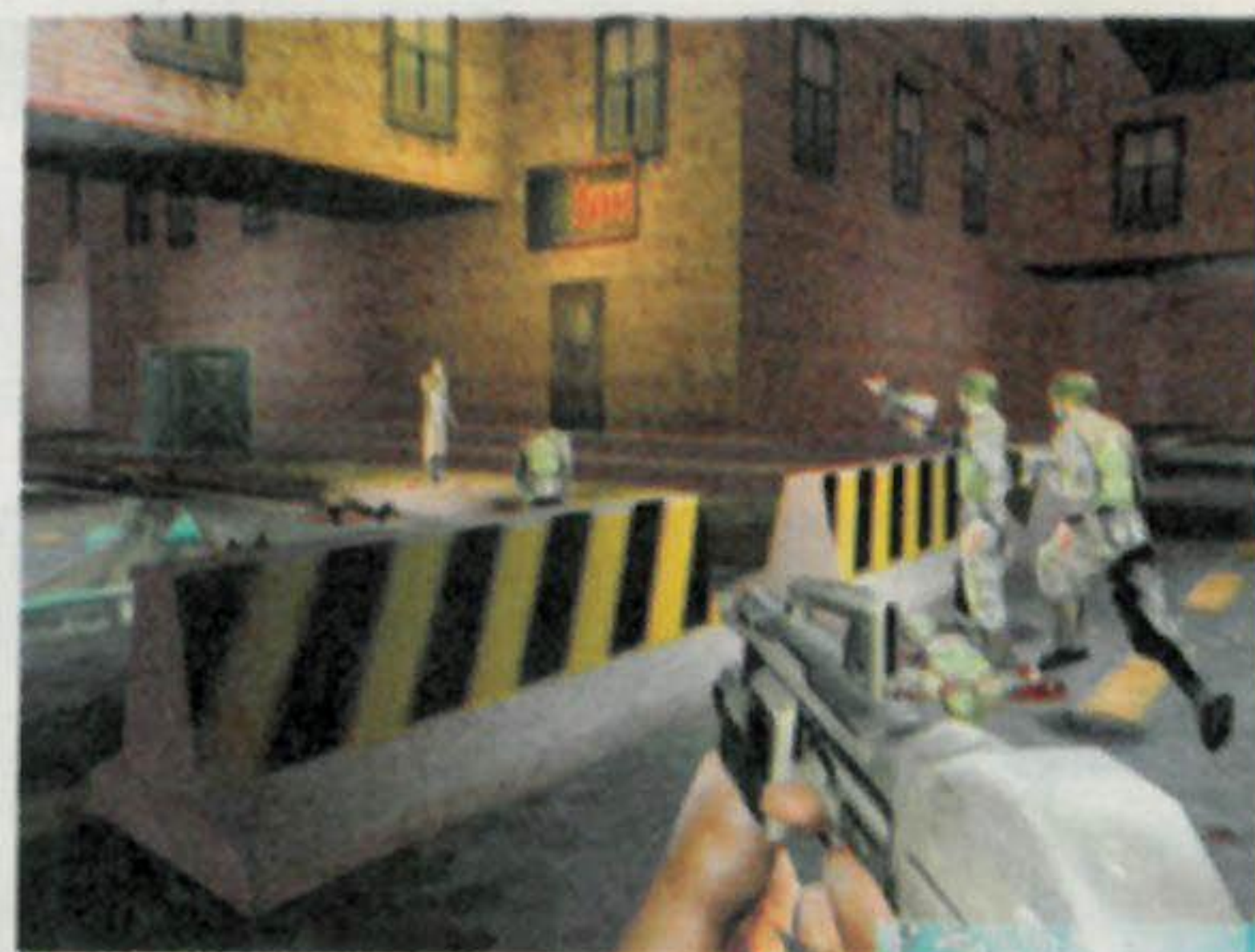
Fundaluri 3D care-ți taie respirația, 40 unități originale, 24 misiuni solo - și totul ținut laolaltă de un story care împreunează mai multe părți ale seriei cinematografice. Premisele sunt bune, astfel că vom putea testa deja în numărul următor versiunea de test a lui *Star Wars: Force Commander*.

Tips & Tricks

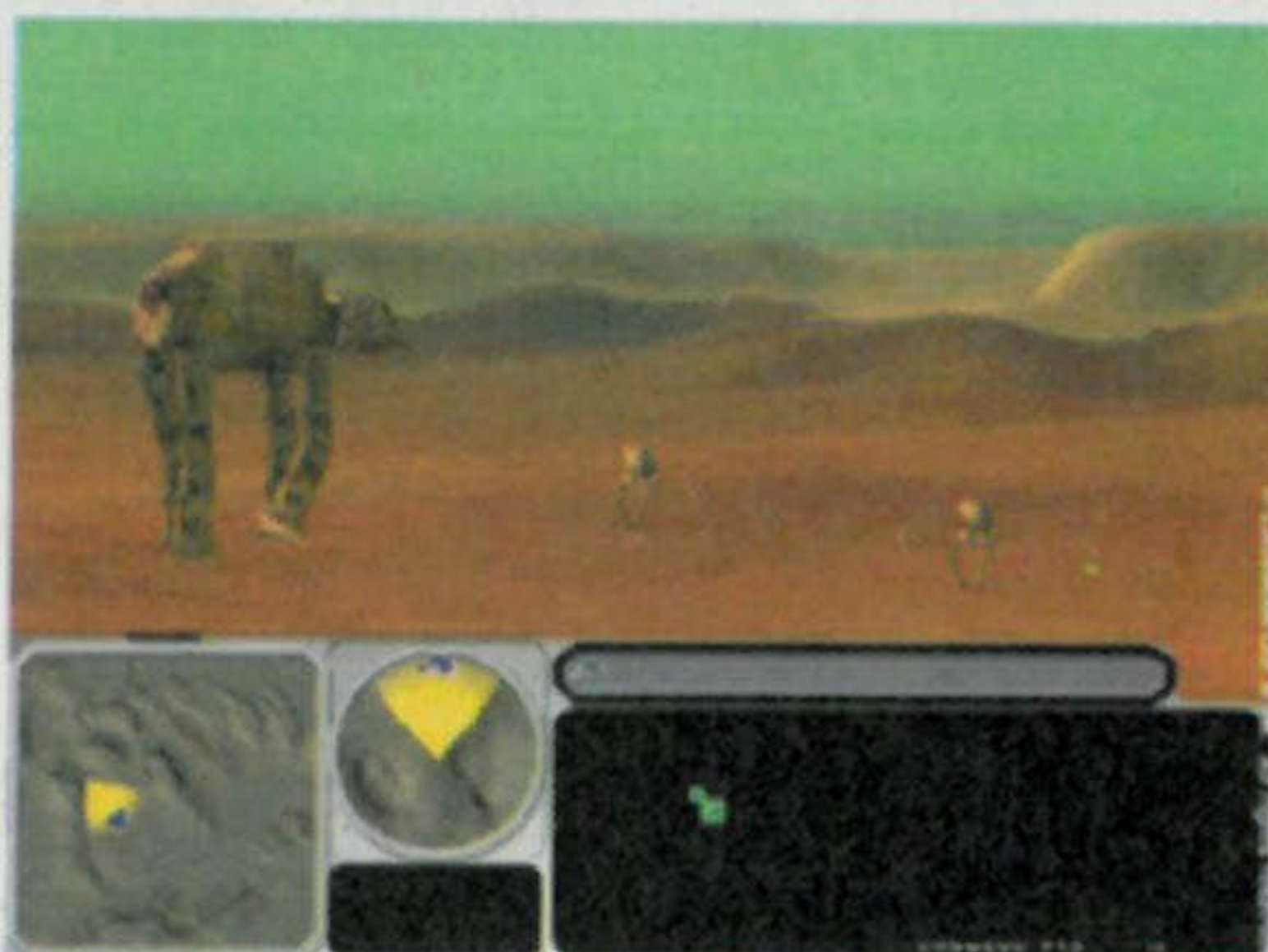
Vă puteți bucura deja de noile tips&tricks la titlul *Star Wars: Force Commander*. Cui i se pare prea futuristic, se poate delecta pe câmpurile de bătălie ale lui Sudden Strike cu ajutorul sfaturilor noastre. Prietenii lui WiSims se vor bucura de trucurile noastre la "Trafic Giant".



NEED FOR SPEED: PORSCHE Toate modelele: de la clasice până la fiorosul 911 Turbo.



DEUS EX Ne luptăm prin liniile dușmane și printre peste 150.000 rânduri de text.



FORCE COMMANDER LucasArts atrage cu universul RTS al lui Star Wars.

Q

1199
USD*
?!



Presario **5471**

*) preț fără TVA

- Procesor Intel® Celeron™ 500 MHz
- 64MB SDRAM
- HDD 8 GB
- 8 MB RAM video
- 6x - DVD

- Audio JBL 3D Virtual Theater / Dolby Digital Surround Sound
- 1.44MB diskette drive
- Internet Keyboard & Mouse Scroll
- Modem 56K
- Audio headphone/speaker
- Windows 98, Microsoft Word 2000, Microsoft Works 4.5A, McAfee VirusScan, Compaq Diagnostics preinstalate
- Monitor Color 17" MV720
- Garanție : 1 an



COMPAQ

DISTRIBUTOR AUTORIZAT

scop
COMPUTERS

Tel.: 310 35 91 (18), Fax: 220 47 49
E-mail: ScopComputers@scop.ro
Website: www.scop.ro

Parteneri SCOP Computers:

București - CG&GC, tel.: 410 54 59

București - Cinor, tel.: 310 18 88

București - Maguay Impex, tel.: 210 38 33

București - ProVision Software, tel.: 321 15 68

Cluj - Net Brinel Computers, tel.: 064/430 280

Constanța - GMB Computers, tel.: 041/619 222

Iasi - LE MODELE, tel.: 032/239 003

Timișoara - ETA 2U, tel.: 056/220 287

de 10 (zece)
ani



de 10 (zece)
ani